期待の2D格闘ゲーム新作『P4U』いよいよ稼働!
平成24年2月29日発行･発売(毎月1回30日発行･発売) 第13巻 第4号 通巻143号
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア
ARCADIA
2012
April
No.143
定価
980yen
新作
●開発陣に聞く、ガンスリンガーへの10の質問!
ガンスリンガー ストラトス
●最新環境での注目カード&デッキ解析
LORD of VERMILION Re:2 ～慟哭～
●新システム&変更点を総攻略!
戦国大戦～15XX 五畿七道の雄～
●不滅の「蜂」魂、ここにあり! シリーズ最新作が電撃発表!!
怒首領蜂 最大往生
●戦局が大きく変わる新要素を徹底攻略!
ボーダーブレイク エアバースト Ver.2.7
●新要素続々判明! 稼働前に要チェックだ!!
機動戦士ガンダム
エクストリームバーサス フルブースト
●新筐体で新たなQMAライフを!
クイズマジックアカデミー～賢者の扉～
●3DS『NEWラブプラス』連動で新しいカノジョに出会える!
ラブプラスアーケード
攻略
●新たな巨大エネミーを最速攻略!
スティールクロニクル
●読んでアイツより強くなれ!
最新・最強の攻略 第三弾!!
SUPER STREET FIGHTER IV
ARCADE EDITION Ver.2012
●人気連載! カード使用感
WCCF IC 2010-2011
●月追加のモジュール・楽曲を一挙掲載!
初音ミクDIVA Arcade
ver.A REVISION3
格闘ゲーム業界
期待の神タイトルが
ついに稼働!!
●ココでしか読めないBEMANI情報満載!
BEAT MAXIMUM
●新作はオンラインでセッション!
『GuitarFreaksXG3 & DrumManiaXG3』
●dj TAKA×暴走Pスペシャル対談
『SOUND VOLTEX BOOTH』
●BEMANI機種連動で楽曲追加!
『jubeat copious』
●イラスト公募企画結果発表インタビュー
『pop'n music 20 fantasia』
●最・速・攻・略!!
ペルソナ4
特集
ジ・アルティメット イン
マヨナカアリーナ
●『ペルソナ』を駆使してバトルを勝ち抜け!
『P4U』最速システム解説
●全キャラクターの闘い方を伝授!
『P4U』最速キャラクター攻略
●イチから始める『P4U』
『P4U』初心者攻略
●サウンドトラックCD付きNOVEL
発売記念書き下ろし掲載!
「旋光の輪舞 デザイアーズルーレット」
●『Pixiv』の雄、
まるかた先生登場!
「弾幕少女」
●まさかの最終回?
だけど豪華二本立て!!
「えすえぬ家の人々」

No.143
2012 APRIL

特集 格闘ゲーム界
神タイトルを最速攻略!!

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ

システム解説
キャラクター紹介&攻略
初心者向け攻略

えすえぬ家の人々 出張版 by I K a

ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

※最初の数字はページ数です。「ゲームタイトル」と「連載・読み物」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

攻略 最新タイトルの攻略&情報が盛りだくさん!

PRESENT 賞品

応募締切 2012年3月30日(金)当日消印有効

1 小清水亜美さんサイン入り使い魔カード[魔王](エンターブレイン提供) 1名
2 jubeat copious APPEND SOUNDTRACK(コナミデジタルエンタテイメント提供) 2名
3 GuitarFreaksXG3 & DrumManiaXG3 Original Soundtrack 1st season(コナミデジタルエンタテイメント提供) 2名
4 「東方Project 比那名居天子」フィギュア(ホビージャパン提供) 1名
5 萌える!女神辞典(ホビージャパン提供) 2名
6 萌える!淫魔辞典(ホビージャパン提供) 2名
7 魚先生直筆サイン色紙(編集部提供) 1名
8 まるかた先生直筆サイン色紙(編集部提供) 1名
9 戦国大戦-15XX 五畿七道の雄-店頭ポスター(セガ提供) 2名
10 戦国大戦 -1570 魔王上洛す- 「阿修羅への道」DVD 凱歌之書(編集部提供) 2名
11 「スパⅣ AE」(アーケード版)対応特別称号「ザンギュラのウリアッ上」(カプコン提供) 50名 ※希望される方は28ページの応募の注意を必ずご覧ください。
12 AOU来場者記念品 e-AMUSEMENTPASSステッカー(コナミデジタルエンターテイメント提供) 2名
13 ニンテンドー3DS(編集部提供) 2名
14 特製図書カード(編集部提供) 10名

※月刊アルカディア電子版にはプレゼントの応募に必要なアンケートハガキが付きませんので、電子版をご購入された方は読者プレゼントに応募できません。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

●特殊表記の見方：【　】内は連打コンボンPコンボでのつなぎ、Ⓒ▶はキャンセルでのつなぎ、Ⓙ▶はジャンプキャンセルでのつなぎ、｛　｝は攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまりを表します。

P4U persona4 The ULTIMATE in MAYONAKA ARENA

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ

■メーカー	アトラス&アークシステムワークス
■ジャンル	2D対戦格闘
■操作方法	8方向レバー+4ボタン
■稼働日	2012年3月
■システム名	NESiCAxLive　(TAITO Type X2)
■ネットワーク	NESYS

※画面は開発中のものです。

いよいよ稼動を目前に控えた『P4U』。今回は稼動に先がけて、基本システムから各キャラクターの攻略まで徹底的に紹介していくぞ。

『P4U』稼働記念スタートアップガイド!!

多彩なシステムを身に着けてスタートダッシュを決めろ!

互いのペルソナが入り乱れるハイスピードバトルが本作の特徴。格闘ゲームビギナーにもプレイしやすいように、さまざまなシステムが操作をフォローしてくれるので、格闘ゲームのプレイ経験が無い原作ファンも手軽にスピード感やそう快感を楽しむことができるのだ。今回は本作をより楽しむために必要な基本的な操作と、豊富に用意されているシステムを徹底的に解説するぞ。本作のシステムは非常に多彩かつどれも有用なので、稼働直後のスタートダッシュの波を乗り切ろう。

システムは多彩だが、操作や効果はどれも単純明快なので、焦らずに画面に集中しよう。

ペルソナが入り乱れる攻防が本作ならではの特徴だ。ペルソナを狙われることで状況が不利になることも。

格闘ゲームで『ペルソナ4』の世界観を完全再現! 原作ファンならば思わずエキサイトしてしまう演出が至るところに散りばめられているぞ。それらを探しながらプレイするのも、『P4U』ならではの楽しみ方のひとつだろう。

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ　画面説明

取得ラウンド数

1Pキャラクター

ペルソナゲージ
ペルソナの残り体力を現すゲージ。ペルソナが攻撃を受けるたびにカードの残数が減少していき、0になると回復しきるまではペルソナを使った攻撃ができなくなる。

取得ラウンド数

2Pキャラクター

バーストゲージ
各種バースト技を使用するために必要なゲージで、使用すると緩やかに回復を開始する。回復量は文字が色づいていく様子で確認できる。

バーストゲージ

SPゲージ
SPスキルやガードキャンセルなど、強力なシステムを使用する際に消費するゲージ。上限は150で、相手に攻撃を当てたり、相手の攻撃をくらうことでたまっていくぞ。

SPゲージ

『P4U』掲示板　一部の攻撃には相手にバッドステータスを与える効果がある。バッドステータスは種類によって効果が異なるが、どれも戦況に影響を及ぼす危険なものなので注意しよう。次ページ以降の欄外からはバッドステータスの一覧を【ステータス名称／効果】の形式で紹介していくぞ。中には特定のキャラのみが使う滅多にお目にかかれないレアなものもあるが、そういうものにこそぜひ気をつけていただきたい!

基本操作

本項ではキャラクターを動かすための基本的な操作方法をおさらいしよう。ここがまさにはじめの一歩だぞ。

操作は従来の格闘ゲームを踏襲した直感的なもの 本作ならではの、アクションごとの特徴を覚えよう

A、Bボタンはいわゆる通常技。C、Dボタンでの攻撃は各キャラクターの使役するペルソナが攻撃する。特にDボタンのペルソナ攻撃はそれぞれの特性を色濃く反映したユニークなものが多い。空中ガードは一部の攻撃を除き、ほとんどのものをガードすることができるので、攻めが強力な本作において非常に重要。ジャンプからは2段ジャンプが可能だが、ハイジャンプからは不可能なので注意しよう。

ペルソナ攻撃の中には、召還したペルソナが消滅するまでの間に再度ペルソナ攻撃を入力すればその場から攻撃できるものも。

アクション名	コマンド	解説
弱攻撃	A	素早い攻撃。
強攻撃	B	強力な攻撃。
弱ペルソナ	C	ペルソナによる攻撃。
強ペルソナ	D	ペルソナによる強力な攻撃。
しゃがみ	↙or↓or↘	その場にしゃがむ。
立ちガード	相手の攻撃時に←	立ち状態で相手の攻撃をガードする。
しゃがみガード	相手の攻撃時に↙	しゃがみ状態で相手の攻撃をガードする。
空中ガード	空中で相手の攻撃時に↖or←or↙	空中で相手の攻撃をガードする。
歩き、後退	←or→	前後に移動する。
ダッシュ	→→(空中可)	前方に素早く移動する。
バックステップ	←←(空中可)	後方に素早くステップをする。
ジャンプ	↖or↑or↗	上方にジャンプする。
2段ジャンプ	ジャンプ中に再度ジャンプを入力	ジャンプ中に再度ジャンプする。
ハイジャンプ	↙or↓or↘の後素早くジャンプ入力	通常よりも高くジャンプする。

基本システム

ここでは本作ならではの多彩なシステムを解説。さまざまなシステムをを使いこなし、戦局を有利に進めよう。

各状況の選択肢の多さが明暗を分ける! 強力なシステムを使い分けていこう!

本作で最も特徴的なのが、Aボタンを連打することで自動的にコンボをつないでくれる「連打コンボ」の存在だ。これによりコンボ練習に時間を割かずとも対戦プレイを楽しむことができるのが、従来までにはなかった本作の大きな魅力だろう。もちろんそのほかにも『ブレイブルー』シリーズのようにボタンを順に押していくことでコンボをつなぐことも可能なのでコンボ探しのやり込み要素も十分。そして、地味ながら絶対に欠かせないシステムが「空中振り向き」だ。本作はジャンプ（ハイジャンプ含む）で相手を飛び越えた場合などに、空中で自動的に相手側へ振り向くことが無い。空中受け身の後など背面を取られやすい状況では常に意識しよう。

ボタンのみのワンアクションで切り返し技が出せる逆ギレアクションも非常に重要なシステムだ。

システムの特性を理解すればボコスカアタックをボコスカアタック後出しで返すなんて芸当も可能。

アクション名	使用方法	解説
連打コンボ	立ち状態でAボタン連打	Aボタンを連続して押していくだけで出せる、簡単かつ強力な連続技。
Pコンボ	特定の順番で通常技を入力	攻撃が当たった時にA→B→Cとボタンを押していくことで、連続攻撃を行う。キャラクターによって順番が決まっている。
ボコスカアタック	A+B	しゃがみガードでは防げない攻撃を行なう。ヒット後に追加入力で『ボコスカラッシュ』を行なう。
ボコスカラッシュ	A+B ヒット後に AorBボタン連打	相手を総攻撃を行う。連打すればするほど相手に与えるダメージがアップする。
ボコスカフィニッシュ	総攻撃中にCorDボタン	フィニッシュ技。C版だと相手を高く浮かせ、D版だと相手を横にふっとばす。
足払い	↓+A+B	立ちガードでは防げない攻撃を行なう。ヒットすると相手はダウンする。
クイックエスケープ	A+C	相手の攻撃を避けながら前進する。近距離の相手はすり抜ける。
ミニジャンプ	↓+A+C	前方に飛距離の短いジャンプを行なう。打点の低い攻撃を避けられる。
空中振り向き	空中でA+C	空中で後ろに振り向く。後ろ方向に空中攻撃を出すことができる。
逆ギレアクション	B+D	相手の攻撃を切り返す無敵攻撃を行なう。使用するとHPゲージを一定量消費する。（時間経過で回復する）
投げ	C+D	ガードを無効化できる攻撃。相手が至近距離にいるときのみ決められる。空中でも使用可能。
投げ抜け	投げられた瞬間にC+D	相手の投げを無効化する。
直前ガード	攻撃が当たる直前にガードを入力	ガード硬直が短くなる。成功時は体が白く光る。
空中受け身	空中やられ中にAorBorC	空中のやられ状態から無敵状態で復帰する。レバー→、←、↑、ニュートラルの4種類がある。
跳ね受け身(跳ね起きあがり)	ダウン直前　またはダウン中にAorBorC	小さく跳ねて起き上がる。動作中は完全に無敵。
ガードキャンセルアタック	SPゲージ50%以上でガード中に→+A+B	ガード状態から無敵攻撃で切り返す。
ペルソナブレイク	ペルソナゲージが0になる	相手の攻撃を受けるとペルソナゲージが徐々に減っていき、0になると一定時間ペルソナによる攻撃が使用できなくなる。
リバーサルバースト	バーストゲージMAX時、やられ中orガード中にA+C+D	衝撃波を出して相手の攻めを切り返す。
ワンモアバースト	バーストゲージMAX時、攻撃後にA+C+D	衝撃派で相手を真上に吹き飛ばす。無防備で落下する相手に追撃が可能。
マックスバースト	バーストゲージMAX時、通常状態でA+C+D	衝撃派で相手を吹き飛ばし、SPゲージをMAXにする。
ワンモアキャンセル	SPゲージ50%以上で打撃技を当てた瞬間にA+B+C	SPゲージを50消費して、攻撃している状態から瞬時にニュートラル状態になる。
スキル	特定のコマンドを入力	スキル（必殺技）を行なう。
スキルブースト	SPゲージ25%以上で特定のコマンドを入力	ボタンを同時押しすることによって、通常よりも強力なスキルを行なう。
SPスキル	SPゲージ50%以上で特定のコマンドを入力	画面が暗転する演出が入り、派手で強力なスキルを行なう。
覚醒	自分の残り体力が35%以下になる	SPゲージの最大値が50増加し、SPゲージ残量が50増加する。また、『覚醒SPスキル』が使用可能になる。
覚醒SPスキル	覚醒状態かつSPゲージ50%以上で特定のコマンドを入力	『覚醒』発動後にのみ使用可能なSPスキル。
スーパーキャンセル	スキル中にSPスキルを入力	スキルの動作中から、瞬時にSPスキルを出すことができる。使用するとHPゲージを一定量消費する。（時間経過で回復する）

コンボシステム　連打コンボを使いこなそう

なんといってもAボタンを連打するだけで自動的にコンボをつないでくれる連打コンボが特徴的。まずはこれを使いゲームに慣れよう。操作に余裕が出てきたらPコンボを使い、コンボダメージを伸ばしていくといい。Pコンボにはしゃがみ C→しゃがみBなど、独自のルートを持つキャラクターも存在するぞ。

連打コンボはSPゲージが50%以上あれば自動的にSPスキルまで派生してくれるぞ。

ボコスカアタック　ガード崩しに大活躍の中段攻撃

ボコスカアタックは攻撃の発生直前にガードポイントのある中段攻撃。ヒット時に派生できるボコスカラッシュはA、Bボタンの連打を受け付けているので同時押しで連打しよう。ここからさらにC版ボコスカフィニッシュに派生させれば打ち上げた相手に追撃を決められる。この一連の流れをセットにして覚えよう。

ボコスカラッシュの最大ヒット数は15。しっかり連打してダメージを与えよう。

回避行動　クイックエスケープで窮地を脱出

クイックエスケープは打撃無敵になりつつ前進する強力な回避手段だが投げに対しては無防備。また、動作後の硬直は比較的短いものの出がかりに若干無防備な時間があるのでリバーサルで使う際は気をつけよう。ミニジャンプは動作後半にジャンプ攻撃や空中スキルを出すことができる。攻め継続に活用しよう。

ミニジャンプは動作開始直後から投げ無敵になる。投げスカりに反撃を決めよう。

投げ　ガード不能の強力なつかみ技

投げは発生が早く、ガードでは防げない強力な崩し技。（完二のみ前進後につかみかかる）投げたあとの状況はキャラクターによってさまざまだが、中には追撃が可能なキャラクターも存在するぞ。また、投げは空中でも仕掛けることが可能だ。こちらは下から相手を突き上げるようにして対空に活用していこう。

投げでつかまれても「!」アイコンの出現中に投げを入力し返せば振りほどけるぞ。

『P4U』掲示板　【感電／左右方向への移動&ジャンプ不能】、【毒／徐々に体力低下】、【混乱／レバー入力が左右反転（上下は変わらず）】、【激昂／攻撃力が上昇するがガード不能】、【氷結／長時間行動不能】、【魅了／一定時間ごとにかけた側のSPゲージを吸収】、【恐怖／被攻撃時、初段が強制カウンターヒット】、【魔封／ペルソナ&バースト使用不可能】

逆ギレアクション

切り返しに頼れる
コマンド不要の無敵技

逆ギレアクションはボタン同時押しで出せる非常に強力な防御手段だが、使用するたびに体力を消費する。(消費体力は時間経過で回復する) また、ワンモアキャンセル不可能なのでガードされるとリスクが大きい。

逆ギレアクションがカウンター攻撃のキャラクターは、構えたところに相手の攻撃を受けることで反撃するぞ。

空中振り向き

空中行動の重要事項
背面を取らせるな!

空中で任意にキャラの向きを変えることができるシステム。ジャンプ中は基本的に背面を攻撃する手段に乏しいので、相手を飛び越えてしまった場合などは必ず振り向いて不利状況を作らないように意識していこう。

めくり判定のある技を振り向きつつ相手の真上付近から出せば、ガード方向が分かりにくくなる。

受け身

素早く体勢を立て直し
追撃を阻止しよう

空中やられ状態やダウン状態から素早く体勢を立て直すことができるシステムで、動作中は完全無敵。ボタンを押しっぱなしにしていれば復帰可能になったタイミングで自動的に受け身を取ってくれるので活用しよう。

レバーを⬅or➡or⬆に入力しつつ空中受け身することで復帰動作の軌道を任意の方向に変化させられる。

ガードキャンセル

ガード中に出せる
安全な切り返し技

SPゲージを50消費するが、ガード状態から無敵、もしくはガードポイント付きの攻撃を繰り出して相手を押し返すことができる。ダメージは期待できないが、相手の攻撃のスキにヒットさせやすいので非常に強力。

ペルソナ攻撃を絡めたラッシュは特に狙い目。相手と同時にペルソナも攻撃してペルソナゲージを削ろう。

ペルソナブレイク

ペルソナ召還不能!
窮地を乗り切れ!!

ペルソナを攻撃されるたびにペルソナゲージのカードが減っていき、これが0になると一定時間ペルソナを用いた行動が不可能に。ブレイク中は緩やかにゲージが回復し、完全に回復すると再びペルソナが使用可能になるぞ。

ペルソナゲージはラウンド中、ブレイクする以外の回復手段が無い。常に残量に注意してブレイクを防ごう。

バースト

三つの効果を持つ無敵技
その効果を解説するぞ

ガードorやられ中に出すリバーサルバーストは相手を大きく吹き飛ばす。攻撃中に出すワンモアバーストは相手を受身不能にして高く打ち上げ、追撃が狙える。通常時に出すマックスバーストはヒット時にSPゲージが全快に。

覚醒中のマックスバーストは特に強力。ヒット時はSPゲージが150まで回復するので、一気に巻き返そう。

スキル

各キャラクターが持つ
さまざまな効果の必殺技

コマンド+ボタンで出せる強力な必殺技がスキルだ。その効果は技によって千差万別だがどれも強力。スキルの中にはボタン同時押しでSPゲージを25消費しつつ、性能を強化させるスキルブーストが可能なものも。

同一のスキルでも出すボタンによって効果が変わる。用途や状況によって使い分けていくことが重要。

SPスキル

超強力な必殺技で
流れを引き寄せろ

SPスキルはSPゲージを50消費する超強力な必殺技。どれもダメージが大きく、スキルをSPスキルでキャンセルするスーパーキャンセルが可能なのが特徴だ。中には攻撃をせず、自己を強化するものも存在するぞ。

スーパーキャンセルを使用すると一定量体力を消費するが、この消費した体力は時間経過で回復が可能だ。

覚醒

追い込まれると発動!
起死回生の強化状態

残体力が3割強になると自動発動する強化状態。覚醒した段階でSPゲージの上限が100から150に増え、50分回復する。また、覚醒中は防御力が上昇し、さらに強力な覚醒SPスキルが使用可能になる。

SPスキルのダメージはまさに切り札! 追い詰められても勝利を諦めないことが対戦では重要になってくるぞ。

『P4U』ならではのテクニックでライバルに差を付けよう!!

本作をプレイする上で忘れてはならないのが「ペルソナを召還し、共に闘う」ということ。ペルソナの攻撃は強力なものが多くボタンを押すだけで行動してくれるのでつい多用したくなってしまうが、多用すればするほどペルソナブレイクを狙われる危険性が上がる諸刃の剣なのだ。そこを逆手に取り、ペルソナで相手の攻撃を誘ってそのスキに本体の攻撃をたたき込む戦略も時には有効に作用する。「ペルソナブレイクを前提にした駆け引き」を意識して戦略を組み立てていくことが、稼動直後の荒波を乗り切るカギになるだろう。

『P4U』掲示板 カウンターヒットについて:攻撃の出がかりや逆ギレアクションの硬直中などに攻撃されてしまうとカウンターヒットとなり、その攻撃のやられ時間が延長されてしまう。一部の攻撃がカウンターヒット時はフェイタルカウンターとなり、以後のコンボ中はやられ時間が常に延長された状態になる。どちらも本来ならばつながらない攻撃がつながってしまうので要注意だ。

NARUKAMI YU

鳴上悠

イザナギ

刀を武器に戦う鳴上は、どの距離でも戦える万能キャラ。近距離から遠距離まで、そつなくこなせるのが持ち味だ。気になるスキルはひと目見ただけで使い方が分かるシンプルなものばかり。初心者にもオススメのキャラだ。

主人公にふさわしく、通常技はどの距離でも闘えるクセのないものがそろっている。また、スキルは飛び道具、無敵対空技、中下段の突進技と格闘ゲームでおなじみの分かりやすいものが多い。

一方、ちょっとクセのあるのがペルソナのイザナギ。特に、D攻撃は突進系で追加攻撃がある。本体だけ離れてペルソナを突進させてもいい。あるいは、発生の遅さを利用して、あらかじめペルソナで攻撃。それに合わせて本体も攻撃する、二体同時のようなことも可能だ。

具体的な立ち回りを見ていこう。接近戦の主体となるのは、発生の早い立ちAやしゃがみA。立ちA→立ちB→立ちCと順番につなげるのが基本。ここからヒット確認して、D電光石火につなげよう。ガードされた時は、立ちCをジャンプキャンセルする。あるいは、キャンセルCorDジオで固めてもいい。

積極的に攻めるなら、キャンセル獅子奮迅でしゃがみガードを崩すのもアリだ。先端を当てよう。

中間距離は、立ちB→立ちCがけん制の主力。立ちBの方がCよりも長いので、立ちBを単発でけん制するのもいい。空中をけん制するなら、思い切ってダッシュしゃがみBが効果的。空中ガード不能で、相手のジャンプのし始めによく当たる。

跳び込みは主にジャンプB。斜め下に強い。空対空を見越すなら、発生の早いジャンプAも有効だ。ここから前述した立ちAの連係につなげたい。

対空はしゃがみBと乾坤一擲。どちらも空中ガード不能だが、乾坤一擲は2段目が空中ガードできる。なるべく引き付け初段を当てたい。　最後に、基本的な立ち回りを覚えたら、ペルソナを使って固めの連携（CLOSE UP参照）を覚えよう。一味違った立ち回りができるぞ。

これはしゃがみB。空中ガード不能なので対空に重宝する。ジャンプ攻撃無敵だが、つぶされないようにやや早めに出すのがいい。

獅子奮迅は、中段攻撃。 Aはヒット時にのけぞり、地上技につながることもある。一方、 Bは吹き飛ぶので空中追撃できる。

連続技

Ⅰ　【A→B→C】Ⓒ➡D電光石火（スーパー）Ⓒ➡ジオダイン　ダメージ:2502

Ⅱ　【A+B→AorB連打→打ち上げ】→ジャンプ【B（2段目）→B】Ⓙ➡【B→CⒸ➡乾坤一擲】（スーパー）Ⓒ➡空中ジオダイン　ダメージ:約3074前後

Ⅲ　（画面端限定）地上投げ→【しゃがみA→立ちC】Ⓙ➡【ジャンプ【B（2段目）→B】Ⓙ➡【B→CⒸ➡乾坤一擲】（スーパー）Ⓒ➡空中ジオダイン　ダメージ:3096

Ⅰは基本連続技。Ⅱはボコスカラッシュの連続技。途中のABボタン連打でダメージが変化するため、上にあるダメージ数値が若干前後する。ボコスカラッシュを最後の方で打ち上げれば、ダメージがもう400or500程伸びる。乾坤一擲後は、遅めにキャンセルしてジオダインにつなよう。Ⅲは画面端限定の投げ始動連続技。壁バウンドしたところをしゃがみAで拾う。

	コマンド	P	SB	備考
通常技				
立ちA				発生の早い攻撃。
立ちA中にA				連打コンボのつなぎ。
立ちA中にA中にA				連打コンボのつなぎ。
立ちB				リーチの長い攻撃。
立ちC		○		ジャンプキャンセル可能。
立ちD		○		発生が遅い突進3段技。
立ちD中にD		○		追加攻撃。
しゃがみA				発生の早い下段攻撃。
しゃがみB				空中ガード不可／ 2ヒット技／ジャンプキャンセル可能。
しゃがみC		○		ヒット時に相手を吹き飛ばす／空中復帰不能時間が長い。
ジャンプA				発生の早い攻撃。
ジャンプB				2段技。
ジャンプB中にB				ジャンプBの追加攻撃。
ジャンプ↓A				急降下キック／しゃがみガード可能。
ジャンプC		○		横に長い攻撃。しゃがみガード可能。
ジャンプD		○		滞空後斜め下に突進／しゃがみガード可能。
共通技				
A+B				リーチが短い。
しゃがみA+B				下段攻撃／ダウンさせる。
C+D				ダウンさせる／画面端で壁バウンド。
ジャンプC+D				ダウンさせる。
逆ギレアクション				
乾坤一擲	B+D(空中可)			上空に跳び上がりながら斬り上げる無敵技／ HPゲージを消費する。
スキル				
獅子奮迅	↓↙←AorB(空中可)		★	しゃがみガードでは防げない突進技。
電光石火	↓↙←CorD	○	★	ペルソナと共に高速スライディングをする。
ジオ	↓↘→CorD	○	★	飛び道具を飛ばす／ SB版はヒットした相手を感電状態にする。
SPスキル				
ジオダイン	↓↘→↓↘→CorD（空中可）	○		前方に広範囲の攻撃。
覚醒SPスキル				
十文字斬り	↓↙←↓↙←CorD	○		横方向にリーチの長い攻撃／大ダメージ技。

※Pの項目に○があるものは、ペルソナが動かせる状態でのみ使用可能です。
※SBの項目に★マークがついているものはスキルブースト対応技です。（ボタン同時押し）

CLOSE UP!

ペルソナで固めて本体で崩せ!

地上Dはイザナギが前進しながら攻撃する2段技。追加D後、ペルソナが消える前に立ちDを入力すると、ペルソナが悠の位置に戻らずその場から突進する。また、空中Dからも同様に連係できる。ガードで固まる相手に有効で、地上Dで固めつつ本体で崩すといい。獅子奮迅はペルソナが居なくても使えるので、地上Dと組み合わせていこう。なお、通常技からつなぐとつぶされやすい。あらかじめ、通常技Ⓒ➡獅子奮迅orジオなどの連携で相手にガードを意識させてから仕掛けよう。

地上Dの突進力は高い。発生が遅く、本体が一瞬ポーズを取るので、そこをどうごまかすかがキモだ。

SATONAKA CHIE

里中千枝

接近戦に特化した千枝は、その余りあるスピードを駆使していかに相手へ接近するかが勝利へのカギとなる。相手のけん制技をかいくぐるように接近手段を使い分けていこう。超絶性能の逆切れアクションも魅力の性能だ!

千枝は肉体を駆使した接近戦を得意とするキャラクター。遠目の間合いではスピードに優れたダッシュ立ちAと空中ダッシュジャンプBを駆使して接近のチャンスをうかがおう。またリーチが長いけん制技を持つ相手には、ダッシュから当て身属性の逆切れアクションをちらつかせて、けん制の手を止めさせることも大事。そして、立ちAが当たる間合いまで持ち込みたい。

接近戦ではガード後に有利な状況を作れる立ちAを軸に連係を組み立てよう。ここからはダッシュ立ちAで固めを継続したり、ダッシュ通常投げ、ボコスカアタックでガードを崩しにかかるのが基本。コレに加えて、暴れ潰し、および投げ抜けつぶしに使用できる立ちAⒿ→昇りジャンプCを交ぜたい。ジャンプC時に相手が投げ抜け、もしくは暴れていると、ジャンプCがカウンターヒット。すると続けて降り際のジャンプBが連続ヒットするので、そのまま着地後に連続技を決められるのだ。なお、昇りジャンプC→降りジャンプBという連係はガード時も強力だが、相手のジャンプ攻撃属性無敵の技で割り込まれやすい。そのため、ジャンプCがガードされた場合は、ジャンプCⒿ→前方ジャンプ振り向き→ジャンプBで、対空技を空振りさせつつめくりを狙ってみよう。

逆に相手に攻め込まれている状況では、スキが少ない逆ギレアクションが軸となる。相手のジャンプに対しては、ジャンプ攻撃属性無敵があるしゃがみBで迎撃したり、空中投げやジャンプAでの空対空から連続技を狙っていこう。しゃがみB、ジャンプAを空中の相手にヒットさせた後は、ジャンプB→ジャンプCⒿ→ジャンプB→ジャンプCⒸ→空中ドラゴンキックでの追撃がオススメだ。

覚醒状態になった後はアグネヤストラが強力。相手が遠距離にいる状況では、この技を盾に相手へ接近する。

画面端でゴッドハンドをヒットさせた後、足払いヒット後はしゃがみD中にDから起き上がりを攻め込もう。

連続技

Ⅰ 通常投げor空中投げ(ワンモア)Ⓒ→【立ちC→立ちB→しゃがみC】Ⓙ→【ジャンプB→ジャンプC】Ⓙ→【ジャンプB→ジャンプC】Ⓒ→Cドラゴンキック　ダメージ:2964or3364

Ⅱ (相手画面端)立ちB (フェイタルカウンター)→ダッシュキャンセル→【立ちC→立ちB→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ→B暴れまくり→【立ちB→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ→B暴れまくり→B脳天落とし→【立ちB→立ちC】Ⓒ→C黒点撃(スーパー)Ⓒ→Cゴッドハンド　ダメージ:5072

Ⅰは通常投げ、空中投げからの追撃。ヒップアタック、踏みつけ後にワンモアキャンセルしよう。Ⅱはフェイタルカウンター始動の連続技で、画面中央では最初の立ちCから直接B暴れまくりへ。2回目の暴れまくりはA版を使おう。

	コマンド	P	SB	備考
通常技				
立ちA				攻撃発生が早くガードさせてると有利。
立ちA中にA				ヒットストップが短い多段攻撃。
立ちA中にA中にA				相手を引き戻す効果がある蹴り技でのけぞり時間が長い。
立ちB				攻撃発生が早めなフェイタルカウンター対応技。ダッシュキャンセルが可能。
立ちC		○		スキは大きいがリーチが長い打撃技。ダッシュキャンセルが可能。
立ちD		○		武器を振り回して攻撃する。ヒット時は相手を吹き飛ばし、画面端付近ならば壁バウンドする。
立ちD中にD		○		武器を振り回して多段ヒットさせる。ガード後は大幅に千枝側が有利になる。
しゃがみA				攻撃発生が早い下段攻撃。
しゃがみB				ジャンプ攻撃属性無敵がある蹴り上げ。ダッシュキャンセルが可能。
しゃがみC		○		立ちCと似た動作でけん制や連係に使える。ダッシュキャンセルが可能。
しゃがみD		○		トモエが4回連続で斬撃を繰り出す。
しゃがみD中にD		○		トモエが武器を回転させて多段ヒットさせる。
ジャンプA				めくりやすいジャンプ攻撃で、空対空にも使える。
ジャンプB				横方向へのリーチに優れたジャンプ攻撃。跳び込みに使用する。
ジャンプB中にB				ジャンプBからの追加攻撃の蹴り技。
ジャンプC		○		下方向へ武器を振り下ろして攻撃する。ジャンプキャンセル可能。
ジャンプD		○		トモエが頭上で武器を振り回してから、立て続けに振り下ろし攻撃を放つ。
ジャンプ↑D or ←D or ↓D		○		ジャンプDと同じ攻撃をくり出す技で、トモエの移動方向をレバーで決められる。
共通技				
A+B				小さくジャンプして跳び蹴り攻撃を放つ。
しゃがみA+B				下段判定の蹴り技で相手をダウンさせる。
C+D				相手を地面にたたき付けてヒップアタックで攻撃。ワンモアキャンセル、バーストで追撃可能。
ジャンプC+D				相手を踏みつけながら地面にたたき付ける。ワンモアキャンセル、バーストで追撃可能。
逆ギレアクション				
ハイパーカウンタ	B+D(空中可)			片足で構える当身技で、投げを含めた相手の攻撃を受け止めると跳び蹴りで反撃する。
スキル				
暴れまくり	↓↘→AorB(空中可)		★	連続跳び蹴りで攻撃する。A版は攻撃発生が早く、B版は遅い。SB版はヒット後の有利時間が長く、さらに追撃が可能。
脳天落とし	暴れまくり中にxcdAorB		★	暴れまくりからの派生攻撃で、中段から下段攻撃へ連係する。B版はA版より発生は遅いが受身不能時間が長い。
ドラゴンキック	↓↘→CorD (空中可)	○	★	攻撃力が高い跳び蹴り攻撃。C版は攻撃発生が早く、D版は若干遅い。SB版は攻撃後に空中で動けるようになる。
黒点撃	↓↙←CorD	○	★	掌を前方に突き出し爆発を起こす。C版は発生が早く、D版は発生が遅いがガード後有利。SB版は動作途中から無敵になる。
SPスキル				
ゴッドハンド	↓↘→↓↘→CorD	○		目の前を巨大な拳で攻撃する。無敵時間があり、ヒット後は跳ね受け身不可能。連続技にも組み込みやすい。
チャージ	↓↘→↓↘→AorB			一定時間、スキルとSPスキルの攻撃力アップ。3回まで重ねがけが可能。発動時に無敵時間有り。
覚醒SPスキル				
アグネヤストラ	↓↙←↓↙←CorD (空中可)	○		隕石を降らせる攻撃で無敵時間有り。C版が近距離、D版が遠距離を攻撃。

CLOSE UP!

画面端でゴッドハンドせよ!

足払い、もしくは相手を画面端に追い詰めている状況でゴッドハンドをヒットさせた後は、しゃがみD中にDを出して立て続けに攻め込むチャンス。しゃがみD中にDをガードさせた後は、千枝側が大幅に有利な状況になる。ここからは相手方向に向かってジャンプし、空中ダッシュジャンプB・B→ジャンプCと、着地しゃがみAで中下段攻撃の二択を迫ろう。ただし、起き上がりに逆切れアクションを出されると割り込まれるケースもあるので、様子見も交ぜること。

しゃがみD中にDのアクションを盾に、ボコスカラッシュを狙うのもあり。ここから勝負をかけよう。

HANAMURA YOUSUKE

花村陽介

ジライヤ

リーチの短さと防御面に不安があるが、全キャラ屈指のスピードを生かした攻撃と多彩な空中技が楽しい陽介。飛び回りながら飛び苦無やムーンサルトなどの各種スキルを使い分け、相手がスキを見せたら一気に近付いて攻め立てよう!

陽介は空中スキルが豊富なため、空中での戦いが基本となる。飛び苦無は飛び道具で、Cが近距離、Dが遠距離に投げるので、相手の位置を見ながら使い分けよう。ただし着地硬直があるので、クイックエスケープには注意したい。相手が着地のスキや、クイックエスケープを狙ってくるようであれば、ムーンサルトで逃げるのも有効だ。相手の位置をよく見て使い分ければ相手にとって陽介を捕まえるのは困難なはず。しかしこれだけではダメージを取るのが難しいため、やはり相手のスキをついて一気に攻め込みたい。立ちAやしゃがみAはリーチが短いので、相手の技の空振りなどを狙って一気にダッシュして近付こう。またジャンプBも判定が強いので、空中ダッシュBで攻めるのも有効だ。触ることに成功したらヒット確認をし、連続技をたたき込もう。ガードされていた場合は、駆け上がりからムーンサルトで逃げたり、ガード不能技であるテンタラフーにつなごう。テンタラフーがヒットした場合、相手は混乱状態になり、レバーの左右が反転する。相手のガードが困難になるため、この間に一気に攻め込みたい。ただしテンタラフーは読まれるとクイックエスケープや前方ジャンプで簡単に避けられ、反撃を受けてしまうので狙い過ぎには注意しよう。画面端では三日月斬りに注目。通常画面端に居る相手に対してめくり攻撃はできないが、陽介はムーンサルトから三日月斬りで相手が画面端で密着していようが、めくり攻撃をおこなう事ができる。ヒットorガード関係なく三日月斬り→ムーンサルトまで入力しておき、ヒット確認をして連続技へつなぐか逃げるか判断しよう。ヒット時SPゲージがあれば最後にガルダインを決めれば大ダメージを奪えるぞ。

空中でムーンサルトや飛び苦無などを使い分け、相手に的を絞らせないように動き回ろう。奇襲として変幻地走斬りも有効。

ムーンサルト→三日月斬りは相手が画面端であろうが関係無くめくり攻撃になる。これを利用して相手のガードを揺さぶろう。

連続技

Ⅰ【立ちA→立ちA→立ちC→しゃがみC】Ⓒ▶A駆け上がりⒸ▶飛び苦無(↓↘→)(スーパー)Ⓒ▶ガルダイン　ダメージ:約2644

Ⅱ(画面端)【立ちA→立ちA→立ちC→しゃがみC】Ⓒ▶B駆け上がりⒸ▶Aムーンサルト~三日月斬Ⓒ▶Aムーンサルト~三日月斬りⒸ▶ムーンサルトⒸ▶飛び苦無(↓↘→)(スーパー)Ⓒ▶ガルダイン　ダメージ:約3611

Ⅲ(画面端)ボコスカアタック~ラッシュ(最大ヒット)~Dボコスカフィニッシュ→立ちCⒸ▶B駆け上がり→Ⓒ▶Aムーンサルト~三日月斬りⒸ▶Aムーンサルト~三日月斬りⒸ▶ムーンサルトⒸ▶飛び苦無(↓↘→)(スーパー)Ⓒ▶ガルダイン　ダメージ:約4017

Ⅰは画面中央での基本連続技。しゃがみAからの場合は2ヒット目までにヒット確認をして、立ちAにつなぐ。Ⅱは画面端限定。注意したいのは三日月斬りを決めるたびに反対側へ行くので入力が逆になる事。落ち着いて入力しよう。Ⅲはボコスカアタックからの連続技。画面中央ではDボコスカフィニッシュを当てても壁バウンドしないので、Cボコスカフィニッシュから空中連続技へつなげよう。

	コマンド	P	SB	備考
通常技				
立ちA				発生が早いがリーチが短い。
立ちA中にA				立ちAからの派生技。ここからCにつなぐことができ、火力の底上げができる。
立ちA中にA中にA				連打コンボからの派生技。自身も飛び上がるため、ここから空中スキルへつなぐことが可能。
立ちB				多段技の斬り上げ攻撃。ヒット時のみジャンプキャンセル可能。
立ちC		○		リーチの長いペルソナ攻撃。空中の相手にヒットした場合は吹き飛ぶ。
立ちD		○		ペルソナが突進攻撃を繰り出す。ほぼ画面端~画面端まで届く。
立ちD中にD		○		立ちDからの派生技。画面上にペルソナが出ている間にDを押せば出る。ヒット時は相手を吹き飛ばす。
しゃがみA				発生の早い下段技。Aよりリーチが長く、3発まで連打可能。2発までならAにつなぐことができる。
しゃがみB				ジャンプ攻撃属性無敵のある対空技。
しゃがみC		○		Cより発生は遅いが、ヒット時ののけぞり時間が長い。
ジャンプA				発生の早いジャンプ攻撃。主に空対空で使う。
ジャンプB				下方向に強いジャンプ攻撃。空中から攻め込むときに使う。
ジャンプ↓B				攻撃タイミングがワンテンポ遅いので、対空ずらしや暴れつぶし、着地際の中下段二択などに使える。
ジャンプC		○		下方向に攻撃判定が強く、攻撃判定の持続が長い。ジャンプBとうまく使い分けよう。
ジャンプD		○		ペルソナ突進の空中版。一瞬空中で止まり、その後空中攻撃を出せるため、対空ずらしとして有効。
共通技				
A+B				アーマー耐性がある為、暴れつぶしなどに有効。
しゃがみA+B				Cと同じくらいのリーチを誇る下段攻撃。A駆け上がりへつなぐことが可能。
C+D				相手が毒状態になる。ワンモアキャンセルをすることによって追撃が可能。
ジャンプC+D				相手が毒状態になる。ワンモアキャンセルをすることによって追撃が可能。
逆ギレアクション				
見切り	B+D			当て身技。投げやSPスキルなどにも有効。ダメージが低く、自分の体力も消費するので使い過ぎに注意。
スキル				
駆け上がり	↓↘→AorB		★	A版は発生が早く、飛び苦無へつなぐことが可能。B版は発生こそ遅いものの、ムーンサルト~三日月斬りへつなぐことができる。
飛び苦無	空中で↓↘→or↓↙←CorD		★	C版は近距離、D版は遠距離に苦無を投げる。↓↘→で前へ、↓↙←で後ろに苦無を投げることが可能。※1
ムーンサルト	空中で↓↘→or↓↙←AorB		★	宙返り。↓↘→で前へ、↓↙←で後ろに方向指定が可能。A版はジャンプの高さが低く、B版はA版より高い。※1
三日月斬り	空中で↓↘→or↓↙←AorB 中にAorB			ムーンサルトからの追加攻撃。最大3回までムーンサルトへ派生させることが可能。
変幻地走斬り	空中で↓CorD	○	★	ペルソナを召喚し、地面にワープをして下段攻撃を繰り出す。ワープする前に空中スキルでキャンセル可能。※1
テンタラフー	↓↘→CorD	○	★	ガード不能攻撃。C版の方が発生が早く、距離が短い。D版は発生が遅く、距離が長い。ヒット時は相手が混乱状態になる。
SPスキル				
ガルダイン	↓↘→↓↘→CorD(空中可)	○		周囲に大きな竜巻を発生させる。技中レバー入力で移動方向を変えられる。
覚醒SPスキル				
スクカジャ	↓↙←↓↙←CorD	○		一定時間スピードアップし、スキルの派生回数UPするなど、自身を強化する。

※1　駆け上がり、ムーンサルト、三日月斬り、変幻地走斬り(攻撃前)中にも出せる。

CLOSE UP!

テンタラフーで相手を混乱状態に!

テンタラフーはガード不能技で、ヒット時は相手を混乱状態にし、レバー左右を反転させる凶悪な技。相手のガードが困難になるため、狙える場面では積極的に狙っていきたい。使いどころとしては通常技をガードされたときのフォローとして使う。クイックエスケープや前方ジャンプをしてくる相手にはテンタラフーを出さなければ有利な状況で相手を追撃できるので、落ち着いて追撃しよう。中距離でD版を出すのも有効だが、発生が遅いので避けられやすい。

立ちCやしゃがみCを先端ガードさせたら狙い目! ヒットさせたらすかさずダッシュ攻撃からラッシュを叩き込め!

天城雪子

コノハナサクヤ

扇子を利用した遠距離戦を得意とする雪子は、さまざまな飛び道具を駆使して、相手を寄せ付けないように華麗に飄々と立ち回る。攻め急ぐ相手の出鼻をくじくように技を置き、的確にダメージを与える戦術を構築しよう。

雪子は扇子を軸に立ち回り、相手の接近を防止しつつダメージを与えていく。扇子はレバー方向で飛ぶ角度、速度が変化するので、相手が居る距離に合わせて的確に技をチョイスすることが大事。これで相手を足止めしつつ、火炎ブースタで炎攻撃の攻撃力を細かくアップさせていこう。

中間距離〜遠距離では空中バックダッシュからジャンプ←＋Bを出して、相手の動きを確認する。ここで相手が地上に居る場合は、←＋Bや各種マハラギ、各種アギを利用して、相手の接近を防止しつつ体力を削り取っていく。とくにアギは、ボタンを押し続けることで爆発のタイミングを自在に調整可能。相手が爆発地点に接近した瞬間にボタンを離して起爆することで、大きく動きを制限できる。ただし、相手の攻撃をガード、もしくはくらうと、爆発は攻撃判定が出ず消失する点に注意。そのため、相手の飛び道具はジャンプやクイックエスケープなどで回避すること。一方、ジャンプで接近しようとする相手には、ジャンプAと空中投げ、またはしゃがみBで迎撃にかかる。なお、しゃがみBは対空技として強力だが、攻撃判定が狭く空振りしやすいのが難点。空中ダッシュや2段ジャンプ後など、相手がジャンプの軌道を変化できないタイミングで使うこと。

ある程度相手と近い間合いでは、ジャンプAでの跳び込み、立ちB、立ちCでのけん制が主力となる。攻撃ヒット後は後述の連続技へつなぐのが基本だが、Aアギへつないだ後はボタンを押し続けて爆発を待機させる攻めがオススメ。ここからは相手が起き上がると同時にAアギを爆発させてから、投げやボコスカアタック、またはジャンプAでのめくり跳び込みでガードを揺さぶろう。

相手の不用意な動きには、位置をサーチするSBアギで狙い撃つ。サーチ場所は横軸のみなので高さを合わせよう。

覚醒後はマハラギダインが強力。攻撃発生前に無敵があり、発生保障があるので安全に相手の攻めを切り返せる。

連続技

Ⅰ ［立ちA→立ちA中にA→立ちB→立ちC→しゃがみC］Ⓒ▶Bアギor［Aアギ（爆発待機）Ⓒ▶Dアギダイン→Bアギ（爆発部分）］ ダメージ:1894or3020

Ⅱ SBマハラギ→立ちAⒸ▶Aアギ（爆発待機）→爆発→［立ちA→立ちA中にA→立ちA中にA中にA］Ⓒ▶Aアギ（スーパー）Ⓒ▶Cアギダイン ダメージ:4128

Ⅲ 空中投げ(ワンモア)Ⓒ▶［立ちA→立ちA中にA］Ⓒ▶Aアギ（爆発待機）→爆発→［立ちA→立ちA中にA］Ⓙ▶ジャンプA×2Ⓙ▶ジャンプAⒸ▶Aアギ ダメージ:3087

Ⅰは立ちAから狙う基本連続技。ただし、立ちAの先端付近が当たった場合は立ちBがつながらない。その時は立ちA中にAからしゃがみCにつなげてからアギへつなげよう。ⅡはSBマハラギヒット時の追撃。最初のAアギ後はAボタンを押し続け、相手が落下してから爆発させる。するとさらに立ちAで追撃可能になる。Ⅲは空中投げ後の追撃。 Aアギ後の追撃はⅡと同じ方法を使おう。

	コマンド	P	SB	備考
通常技				
立ちA				扇子を振り上げる攻撃でジャンプキャンセルが可能。
立ちA中にA				扇子を振り上げる攻撃。立ちA同様ジャンプキャンセル可能。
立ちA中にA中にA				相手を地面にたたき付ける効果がある。
立ちBor←Bor→B				前方に扇子を投げる攻撃で、レバー方向で飛行速度が変化する。
立ちB中にB or ←B or →B				2つ目の扇子を投げる。 1つ目より若干打点が高い。
立ちC		○		上方向から前方にかけて攻撃する。ジャンプ防止や連続技で使いやすい。
立ちD or ←D or →D		○		コノハナサクヤが前方へ突進。一定時間画面内に停滞する。
しゃがみA				発生が早い下段攻撃。連続技の始動、暴れに最適。
しゃがみB or ↘D or ↙D				斜め上方向に扇子を投げる対空技。ジャンプキャンセルが可能。
しゃがみC		○		多段の下段攻撃。リーチが長くダメージも高い。
しゃがみD or ↘B or ↙B		○		コノハナサクヤを空から落下させる。レバーによって落下方向が異なり、↙が最も遠く、↘が最も近い。
ジャンプA				下、および横方向に攻撃判定が強く、めくりも狙える優秀なジャンプ攻撃。
ジャンプB or ←B or →B				空中から斜め下方向に扇子を投げる攻撃。レバー方向で角度が変化する。
ジャンプC		○		コノハナサクヤを前方に突進させる多段攻撃。
ジャンプD or ←D or →D		○		コノハナサクヤを空中に飛ばしてから落下させる中段攻撃。レバー方向で攻撃位置が変化する。
共通技				
A+B				攻撃発生が遅い中段攻撃。
しゃがみA+B				リーチが長い足払いタイプの攻撃で相手をダウンさせる。
C+D				相手を地上でよろめかせる。ワンモアキャンセルの使用、画面端で投げたときは追撃できる。
ジャンプC+D				相手を地面にたたき付ける投げ技でワンモアキャンセル後に追撃可能。
逆ギレアクション				
ディア	B+D	○		無敵状態で相手を吹き飛ばす。ボタンを押し続けると体力回復可能。
スキル				
アギ	↓↘→AorB（空中可）	○	★	コノハナサクヤの打撃で浮かせた後に炎を爆発させる。A版は近距離、B版は遠距離を爆発。SB版は相手位置をサーチする。
マハラギ	↓↘→CorD	○	★	地をはう飛び道具を放つ攻撃で、ヒットすると火柱が上がり相手を浮かせる。Cは弾速が遅く、Dは速い。SB版は2発連続で発射。
火炎ブースタ	↓↙←C	○		炎を使用した攻撃のダメージアップさせる。全部で8段階までレベルアップ可能。
火炎ガードキル	↓↙←D	○		次に出す炎攻撃がガード不能になる。使用後は一定時間使用不可能になる。
火炎ハイブースタ	↓↙←C+D	○	★	火炎ブースタの強化版で攻撃力を2段階上昇させる。
SPスキル				
アギダイン	↓↘→↓↘→CorD	○		飛び道具を目の前に生成→前方に飛ばす。ボタン連打orためでヒット数アップ。攻撃発生後まで無敵有り。
覚醒SPスキル				
マハラギダイン	↓↙←↓↙←CorD	○		連続して火柱を出す。 Cで雪子側、Dで画面端側から攻撃が発生。発動時に無敵有り。

CLOSE UP!

ガード不能連係を狙え!

火炎ガードキルを発動後は、次に使用した炎攻撃がガード不能になる。この効果を活用することで、覚醒中は強力な連係を組み立てられるのだ。連続技でBアギ（スーパー）Ⓒ▶Dマハラギダインを決めた後は、相手が空中に吹き飛んでいる間に火炎ガードキルを発動。その後は相手の起き上がりに合わせてSBアギや各種マハラギを重ねてガード不能を誘発させ、さらに追撃を狙う。また、通常状態時も火炎ガードキル状態中に打撃を当てた場合は、足払いⒸ▶SBマハラギで起き上がりを狙おう。

Cマハラギダインヒット後は、火炎ガードキル→Dマハラギダインで一気に相手の体力を奪い去ってしまおう。

ケンカの仕方を教えてやるぜ!!
一つ!　ジャンプBでブッたたけ!!
二つ!　逃げる野郎を追い詰めろ!!
三つ!　コマンド投げでぶちのめせ!!

完二は機動力が低いながらも、一度接近してしまえばコマンド投げの串刺しだぁ！と打撃攻撃での二択が非常に強力な典型的な投げキャラだ。ダッシュの初速が非常に遅いため小回りが利かず自分からガンガン接近戦を挑んでいくのは苦手なので、まずはリーチに優れたジャンプBをばら撒いて中距離からけん制しつつプレッシャーをかけていこう。相手がこれを嫌って一旦下がるようならD掴めっ！を設置してから再度ジャンプBを出していき、相手のジャンプを防止しつつ画面端へと追い込んでいこう。ただし、D掴めっ！を設置する際は相手の地上飛び道具に注意。待機中のタケミカヅチを狙われやすいのでペルソナゲージの残量に気を配り、ペルソナブレイクを起こさないようにしよう。ペルソナゲージに余裕があれば、敢えてD掴めっ！を設置して飛び道具を誘いつつ、完二本体の空中ダッシュで一気に攻め込んでしまうのも有効だ。画面端まで詰めてしまえば相手の逃げ道を前方向に限定できるほか、各種串刺しだぁ！から追加バスタアタック以外の技でも追撃が可能になるので攻めたときのリターンが増加するのだ。接近戦に持ち込むことができたら、下段攻撃のしゃがみAと発生の早いコマンド投げのCorSB串刺しだぁ！で二択を迫るのが基本。また、立ちBが仰け反り、ガード硬直ともに非常に短いことを利用して立ちBから即座にCorSB串刺しだぁ！を狙っていくのも有効だ。各種串刺しだぁ！で相手を投げたら追加バスタアタックで接近しつつ追加ダメージを与えていこう。ただし、SB串刺しだぁ！で投げた場合は起き上がった相手を感電状態にすることができるので、状況を見て追撃を加えるかどうかを判断しよう。

完二の逆ギレアクションはヒット時に相手を感電状態にできる。切り返しから一気に流れを引き寄せられる強力な攻撃なのだ。

ほかのキャラと違い、通常投げが一定距離を移動後に相手を掴むのも完二の特徴。相手の意表をつくようにして仕掛けていこう。

連続技

Ⅰ D掴めっ!→ジャンプB→しゃがみB©C掴めっ!~追加バスタアタック　ダメージ:2730
Ⅱ C串刺しだぁ!→しゃがみB©C掴めっ!~追加バスタアタック　ダメージ:2730
Ⅲ 足払い(1more)©[しゃがみC→しゃがみB] C掴めっ!~追加バスタアタック ダメージ:3021

Ⅰは対空投げのD掴めっ!がヒットしたときの追撃で、SB掴めっ!からも同様の追撃が可能だ。ジャンプBはタケミカヅチの放電が終了するタイミングを狙い、なるべく低い位置でヒットさせよう。Ⅱは画面端限定の串刺しだぁ!からの連続技。Ⅲはワンモアキャンセルを利用した連続技で足払い→ワンモアキャンセル→しゃがみCを素早く入力するのがコツだ。

	コマンド	P	SB	備考
通常技				
立ちA				発生の早い横蹴り。
立ちA中にA				パイプ椅子で横殴りにする。
立ちA中にA中にA				パイプ椅子を振りかぶってたたき付ける。
立ちB				「やんのかコラァ!!」の叫び声で攻撃／ガード硬直、仰け反り時間が非常に短い。
立ちC		○		タメ可能(一定時間以上ためると攻撃せずに消滅)／ヒット時回転やられを誘発／回転やられ中は投げ可能。
立ちD		○		ヒット時感電効果。
立ちD中にD		○		ヒット時感電効果／立ちD含め4回まで連続入力可能。
しゃがみA				相手の足元を狙った下段攻撃。
しゃがみB				空中ガード不可能／ジャンプ攻撃属性無敵。
しゃがみC		○		タメ可能(一定時間以上溜めると攻撃せずに消滅)／ヒット、ガード時引き寄せ効果。
しゃがみD		○		ヒット時感電効果。
しゃがみD中にD		○		ヒット時感電効果／しゃがみD含め4回まで連続入力可能。
ジャンプA				横方向へのパンチ。
ジャンプB				斜め下方向への椅子攻撃。
ジャンプC		○		タメ可能((着地までためると攻撃せずに消滅)。
ジャンプD		○		ヒット時感電効果。
ジャンプD中にD		○		ヒット時感電効果／ジャンプD含め4回まで連続入力可能
共通技				
A+B				その場から頭突き／中段攻撃。
↓A+B				低空ドロップキック／下段攻撃。
C+D				一定距離前進してから相手を掴むガード不能攻撃。
ジャンプC+D				ダメージの大きいガード不能攻撃。
逆ギレアクション				
うざってぇ!	B+D	○		ガードポイント攻撃／ヒット時感電効果。
スキル				
バスタアタック	↓↘→AorB		★	飛び上がりつつパイプ椅子をたたき付ける／SB版は地上ヒット時立ちAで追撃が可能。
追加バスタアタック	特定の技後に↓↘→AorB		★	飛び上がりつつパイプ椅子をたたき付ける／特定の技(※)から追加入力で派生可能。
串刺しだぁ!	↓↙←CorD	○	★	コマンド投げ／D版は掴む前に完全無敵あり／SB版は成立時感電効果。
掴めっ!	↓↘→CorD	○	★	対空投げ／D、SB版は待機状態になり、D版は一定時間経過後、SB版は即座に相手のジャンプに反応して発動。
耐えてみやがれ!	空中で↓↙←AorB		★	立ち状態、空中の相手を投げる　SB版は発動時の相手位置をサーチする
SPスキル				
巽流ケンカ殺法	↓↘→↓↘→AorB			近距離ヒット時演出に移行　ヒット時は一定時間後に椅子が落下してくる
覚醒SPスキル				
黒焦げだぁぁ!!	↓↙←↓↙←CorD	○		超破壊力のコマンド投げ。

※足払い、地上投げ、各種串刺しだぁ!、C掴めっ!、各種耐えてみやがれ!

CLOSE UP!

D串刺しだぁ!で強引に割り込め!

逆ギレアクションが感電効果を持つため切り返しのリターンが高い完二だが、ジャンプ攻撃や小技を主軸に攻められるとガードされた場合のリスクが大きいため使いにくくなってしまう。そこで、このような攻め方に対してはD串刺しだぁ！の無敵時間を利用した切り返しを狙っていこう。特にジャンプ攻撃からはヒットorガードを前提にして地上攻撃を入れ込んでくることが多いので、ジャンプ攻撃を無敵時間で回避しつつ、着地を投げるように使うと効果的だ。

D串刺しだぁ!には投げ無敵も備わっているので小技を刻んでくる相手や当て投げにも有効だ

SHIROGANE NAOTO

白鐘直斗

スクナヒコナ

運命カウントという独自のシステムを使って、相手に「即死」のリスクを与えられるのが直斗の強み。体力は低めなので、高性能な飛び道具と、設置系のスキルを要所で使い、リスクを抑えた立ち回りを心掛けよう。

直斗が勝利するために最も効率的なのは、相手の運命カウンター（相手体力ゲージ下に表示されているガイコツアイコンが運命カウンターを示し、この横の数字が残数を現す）を0にしてハマオンかムドオンでの即死を狙うこと。運命カウンターを減らせる技で決めやすいのは、遠距離からの狙撃。けん制技としてA版を繰り出し、ヒットしていたら最後まで打ち切るのが理想だ。さらに、遠距離では比較的安全に感圧設置型メギドを使用できるので、適度に使っておくと、相手の接近を防止しやすくなる。こうした遠距離戦を嫌がってジャンプや空中ダッシュで近づいてくる相手には、しゃがみBで迎撃し、空中コンボへと持ち込もう。相手の接近を許してしまった場合は、正義の盾からカウンターショットを狙うといい。飛び道具や投げに対しても成立する当て身技なので、狙いどころは多いはずだ。

こちらから攻める場合はしゃがみA→しゃがみA→立ちAから連打コンボを狙って運命カウントを減らそう。下段の対の選択肢として、ボコスカアタックと投げを交ぜていけば、相手のガードをお手軽に揺さぶれるはず。投げからは、投げ追加攻撃→対S事案用特殊小銃・乙型を決めたい。この技を決めれば、相手を恐怖状態にするため、一定時間どの攻撃をヒットさせてもフェイタルカウンターを誘発するため、フェイタルカウンターが成立した投げは投げ抜けできないという性質を活かせる絶好の機会なのだ。

運命カウントを0にしたらムドオンとハマオンの出番。しゃがみA→立ちB→立ちC→しゃがみCや投げ→投げ追加攻撃からのムドオンで即死を狙うといいだろう。ハマオンはガードさせれば直人側が大幅に有利になるので、技の攻撃判定が出ている間に下段と中段でガードを揺さぶり、即死を狙おう。

正義の盾からのカウンターショット改は、遠距離にまで届くのが強み。飛び道具などと合わせて使っていくといいだろう。

運命カウントを減らした状態でハマオンをガードさせたら、素早くガードを揺さぶって、ハマオンに巻き込むといい。

連続技

Ⅰ しゃがみA→しゃがみA→[立ちA→A→A] ダメージ:1287

Ⅱ ボコスカアタック~ラッシュ~フィニッシュ→[ジャンプA→B→C]Ⓙ▶[ジャンプB→C→D] ダメージ:2369

Ⅲ（画面端付近）立ちCⒸ▶SB二連牙→構え解除→[ジャンプB→C]Ⓙ▶[ジャンプB→C→D] ダメージ:2494

Ⅰは下段始動の基本連続技で、ガードを揺さぶる際に役立つ。[しゃがみA→足払い]Ⓒ▶A二連牙→B狙撃という連続技もあるので、状況に応じて使い分けよう。ⅡはⅠの対になる連続技。ボコスカアタック~ラッシュ~フィニッシュから浮かせへと派生すると、フェイタルカウンター状態となるので、その後の連続技が簡単になる。Ⅲは画面端で狙いたい連続技。素早く構えキャンセルをしよう。

	コマンド	P	SB	備考
通常技				
立ちA				横方向に素早く平手打ちを繰り出す。ジャンプキャンセル可能。
立ちA中にA				銃を振って攻撃を加える。ジャンプキャンセル可能。
立ちA中にA中にA				隙は大きいが、ヒット時は壁バウンドを誘発。
立ちB				横方向に長い蹴り技ヒット時のみジャンプキャンセル可能。
立ちC		○		横方向にリーチの長いペルソナによる斬撃。ジャンプキャンセル可能。
立ちD		○		Dボタンを押した後に、ペルソナが視認できない無敵状態となって前方に移動。
立ちD中にD		○		ペルソナが無敵状態から攻撃。ペルソナ移動中に、再度Dボタンで発動する三段攻撃。
しゃがみA				下段攻撃。連打キャンセル可能。
しゃがみB				斜め上方向に強く、対空迎撃として役立つ。ジャンプキャンセル可能。
しゃがみC		○		横方向にリーチが長い。運命カウントを減らす効果がある。タメ可能。
ジャンプA				技の出が早く連打キャンセル可能なジャンプ攻撃。ジャンプキャンセル可能。
ジャンプB				横方向に強いジャンプ攻撃。ジャンプキャンセル可能。
ジャンプC		○		横方向に強いジャンプ攻撃。ジャンプキャンセル可能。
ジャンプD		○		斜め下方向に強いジャンプ攻撃。ジャンプキャンセル可能。
共通技				
A+B				カカト落としを繰り出す中段攻撃。
しゃがみA+B				リーチの長い下段攻撃。
C+D				地上の相手を投げる。
C+D中にC		○		投げの後に派生可能。ペルソナで相手を吹き飛ばす。スーパーキャンセル可能。
ジャンプC+D				空中の相手を下方向へたたき落とす。
逆ギレアクション				
正義の盾	B+D	○		当て身技。打撃、投げ、飛び道具に対して発生する。
カウンターショット	B+D中にAorBorCorD	○		当身技からの派生攻撃。目の前に衝撃波を発生。
カウンターショット・改	B+D中に→AorBorCorD	○		当身技からの派生攻撃。銃による遠距離攻撃。
スキル				
二連牙	↓↘→AorB		★	前方に突進しつつ攻撃を繰り出し、攻撃後に狙撃モードに移行。
狙撃構え	↓↙←AorB		★	狙撃モードになる。B版は後転から狙撃モードへ移行する。
狙撃（正面、跳弾、対空）	狙撃モード中AorBorC			A版は正面、B版は斜め下に撃って跳弾させる。C版は斜め上に撃つ。
構え解除	狙撃モード中D or ↓↙←A			狙撃モードを解除する。
感圧起爆型メギド	↓↙←CorD（空中可）	○	★	C版は空中に、D版は地面にトラップを設置する。
SPスキル				
対S事案用特殊小銃・甲型	↓↘→↓↘→A(空中可)			跳び上がって斜め下遠距離に銃撃 魔封効果を付加。
対S事案用特殊小銃・乙型	↓↘→↓↘→B(空中可)			跳び上がって斜め下遠距離に銃撃。恐怖状態を付加。
ハマオン	↓↘→↓↘→C	○		地面から無数の光を放出して攻撃する。 運命カウントが0の相手にヒットすると即死。
ムドオン	↓↘→↓↘→D	○		横方向にレーザー状の攻撃を繰り出す 運命カウントが0の相手にヒットすると即死。
覚醒SPスキル				
ホールドアップ!	↓↙←↓↙←AorB後にAorB			前方に歩きながら銃で攻撃 B版は運命カウントを減らす効果、3発まで追加入力可能。
クリティカルシュート	↓↙←↓↙←AorB後にCorD			蹴り技を繰り出す。↓↙←↓↙←Aから素早く繰り出せば切り返しとして使える。

CLOSE UP!

通常技を使い分け立ち回りを強化!

連打コンボの2段目はジャンプキャンセルが可能なので、ガードされたときのフォローがしやすい。立ちBと立ちCはリーチが長く、地上の相手の接近を止めるようにだすといい。立ちC→しゃがみCと連係させておけば、ヒット時にはムドオンで追撃できるのも強みだ。ジャンプ攻撃は、空対空に強いジャンプA、Bと下方向に強いジャンプCをうまく使い分けたい。ジャンプCがカウンターヒットした場合は、長いのけぞり時間があるので、ダッシュで近づいてから連続技を決めるといい。

Dボタンを押した後に、再度Dを押すとペルソナによる攻撃が発生。直斗とペルソナの同時攻撃を仕掛けるのだ。

クマ

キントキドウジ

D攻撃によって、ペルソナのキントキドウジがさまざまなアイテムを投げる。本体の強力なけん制と対空攻撃を軸にアイテムを投げまくり、出てきたアイテムに合わせて行動しよう。状況判断力が必要なテクニカルキャラクターだ!

D攻撃によるP物投げに大きな特徴があるクマ。出てくるアイテムは順番が決まっており強力で、とにかくモノを投げておくことを考えて闘うことになる。ただP物投げをするだけでは、相手の接近を容易に許してしまうので、相手が接近しづらい状況を作ってP物投げをする必要がある。特に役立つのが立ちBのバット攻撃で、リーチが長く、カウンターによるリターンも大きく非常に使いやすい。地上の相手にはBをヒットorガードさせてP物投げを仕掛けていきたい。空中から攻めてくる相手にはしゃがみBによる対空パンチが非常に優秀。空中ガード不能技でもあるので、何度も見せれば相手は跳び込みにくくなるはず。この二つを軸に、ガンガンP物投げを行っていこう。相手がアイテムによって状態異常になった場合や、ドラム缶や天城屋の桶が出たら、相手に接近するチャンスだ。自分から攻める場合には、クマワープやジャンプAを使って相手に触ろう。接近できた場合には、ボコスカアタックの中段攻撃を使ったガード崩しが強力。クマのボコスカアタックは、ほかキャラクターと比較して発生は遅めなものの、跳び上がるため相手の割り込みをつぶしやすい。さらに、レバーの左右で落下地点をずらせるため、密着して出すことで、表裏の崩しを仕掛けられるのだ。ガードされると反撃を受けてしまうが、アイテムがスキをフォローしてくれる状況だと安全に択を仕掛けられるぞ。画面端では表裏の崩しは狙えないものの、地上投げがSPゲージを消費せずに追撃できるので、投げを狙うのが有効。これらの戦法以外にも、ベアスクリューによる奇襲や、ぺらっクマによる攻撃回避など、豊富な技がそろっているので、プレイヤーによる独自テクニックの開発が楽しいキャラクターになるはずだ。

Bがカウンターしたらダッシュキャンセルで追いかけよう。通常のダッシュと違い、前半はキャンセルできないので注意。

しゃがみBは空中攻撃に対して一方的に勝つことができる。跳んだ相手の下に潜り込んで出していこう。

連続技

Ⅰ 【↓A→立ちA→A中にA→遅めに↓B】Ⓙ→ジャンプAⒿ→【ジャンプA→ジャンプB→ジャンプD】 ダメージ:1325

Ⅱ （画面端）地上投げ→立ちB（ハイジャンプ）Ⓙ→ジャンプC→【降り際にジャンプB→ジャンプA】→【立ちB→立ちC→しゃがみB】（ハイジャンプ）Ⓙ→【ジャンプA→ジャンプB→ジャンプD】 ダメージ:2783

Ⅲ （画面端付近、空中の相手）しゃがみBⒿ→ジャンプAⒿ→ジャンプAⒸ→D空中トマホーク（Dボタンホールド）→Dボタン離し→D（Dボタンホールド）→【立ちB→しゃがみB】（ハイジャンプ）Ⓙ→【ジャンプA（1段目）→ジャンプB】 ダメージ:2817

ⅠはPコンボよりも状況のいい基本連続技。アイテムを出しつつ起き攻めできる。Ⅱは画面端投げからの高威力連続技。ジャンプCはハイジャンプの直後に出し、降り際ジャンプBはタイミングよく入力しよう。Ⅲは対空からゲージを使った連続技。ミサイルは、落ちてきた相手に合わせてDを離して爆発させ、すぐさまDを押し直してため始めよう。相手の起き上がりにアイテム2個投げが重なるぞ。

	コマンド	P	SB	備考
通常技				
立ちA				A攻撃の中ではリーチが長い、空中ヒット時はしゃがみBにつなげれば空振りを防止できる。
立ちA中にA				少し前進しながら攻撃するため、遅めにキャンセルすれば前進してから次の技が出せる。浮かせ効果あり。
立ちA中にA中にA				飛びかかりながら攻撃する。キャンセルは空中技でのみ可能。
立ちB				ダッシュorバックステップでもキャンセル可能。カウンターで吹き飛び、ステージ端につくと壁に張り付く。
立ちC		○		ペルソナが前方に体当たりする。壁バウンド効果があり、スキルキャンセル不能。
立ちD		○		アイテムを投げる。ボタン押しっぱでタイミングをずらせる、最大までためると2個投げる。
しゃがみA				下段の2段技、リーチは短い。
しゃがみB				上に判定の強い対空攻撃。空中ガード不能。
しゃがみC		○		ペルソナが真上に小ジャンプするように体当たりする。Cから出すと移動先から攻撃。スキルキャンセル不能。
しゃがみD		○		アイテムを遠くに投げる。ボタン押しっぱでタイミングをずらせる、最大までためると2個投げる。
ジャンプA				4ヒットするバタ足攻撃。しゃがみガード可能。
ジャンプB				踏み付けて地面にたたきつける。カウンターでバウンドし、攻撃後クマが反動で後ろに跳ねる。→入力で前に跳ねる。
ジャンプC		○		ペルソナが前方に体当たり。壁バウンド効果がある。スキルキャンセル不能。
ジャンプD		○		空中でアイテムを投げる。ボタン押しっぱでタイミングをずらせる、最大までためると2個投げる。
共通技				
A+B				斜め上に跳び上がり、分銅になって落ちてくる。レバー左右で着地点をわずかにずらせる。
しゃがみA+B				足元をすくうように攻撃する下段技。スキルキャンセル不能で、鮭にも攻撃判定がある。1段目に浮かせ効果あり。
C+D				相手を大きく吹き飛ばす。端ならSPゲージを消費せずに追撃可能。
ジャンプC+D				相手をつかんで突進する。高さや位置によっては降り際攻撃で追撃可能。
逆ギレアクション				
フェイクマ	B+D			投げも取れる当て身技。成立時クマの周囲にガード不能の煙が出る。ヒット時激昂状態を付加。キャンセル不能。
ベアスクリュー	↓↘→AorB（空中可）		★	多段ヒットする突進技。A版は地上カウンターで追撃可能、SB版は低い位置ならば通常ヒットでも追撃可能。
パベックマ	↓↙←AorB（空中可）		★	下がりながら攻撃。A版は毒、B版は恐怖、SB版は激昂状態を付加。
クマテレビ	↓↘→CorD	○	★	地面から縦に長い飛び道具で攻撃。Cは近距離、Dは遠距離、SBは相手の位置をサーチして攻撃する。
クマワープ	テレビが画面内にあるときに↓↘→CorD	○	★	クマがワープし、テレビから相手に向かって現れる。C版は上、D版は下、SB版は中央のテレビから出現し、C版とSB版はレバー左右で跳ぶ距離を選べる。D版は地上から慣性付きで滑りながら出現する。
ぺらっクマ	↓↓AorB		★	食らい判定が小さくなる。B版とSB版はため可能、SB版はさらに動作中移動可能。
SPスキル				
トマホーク	↓↘→↓↘→CorD	○		ミサイルを飛ばす。ボタンホールドで爆発しない。相手にヒットor追加入力（ホールドを離した時も含む）で爆発。
空中トマホーク	空中で↓↘→↓↘→CorD	○		トマホークの空中版。相手に当たらなかった場合、地面に刺さる。一定時間経過で自動的に爆発。
覚醒SPスキル				
熊田大サーカス	↓↙←↓↙←CorD	○		サーカスのボールに乗ったクマが画面を横切る。ガード不能で、Cは前、Dは後ろから出現。Cの方が威力が高い。

CLOSE UP!

アイテムを使いこなそう!

P物投げで出てくるアイテムはランダムで、何と13種類もある。自分にも影響のあるアイテムは胡椒博士NEO、マッスルドリンコ、物体X、ドロン玉（画面が見えにくくなるため）の四つで、取得したいアイテムは胡椒博士NEOのみ。これらのアイテムと、天城屋の桶、ドラム缶、風船爆弾、デンデン太鼓は、クマ本体が攻撃を受けても消えない特性がある。また、激昂状態になるマッスルドリンコなどは間違えて拾わないようにしよう。

アイテム	
量産型ブラフマン	緑のロボット。着地後、上昇しながら突進攻撃する。
胡椒博士NEO	赤いドリンク型。取得するとSP増加＆状態異常回復。
ドライアイス	ヒットすると凍る。着地後もしばらく残る。
風船爆弾	一定時間後空中で爆発。空中ガード不可能。
ドラム缶	多段ヒットする、最大8ヒット。着地後地面を転がる。
ドロン玉	煙で見えにくくなる。
ロケット花火	画面を上下に飛び回る。
デンデン太鼓	着地後、落雷。ヒット時感電。
マッスルドリンコ	Mの字が入ったドリンク。取得するとHP増加＆激昂状態に。
風車	画面上部から下へブーメランのように戻ってくる。多段ヒット。引き寄せ効果あり。
重武装アグニ	赤のロボット。着地後、上昇しながら突進攻撃（2ヒット）。速い。
物体X	カレーのような物体。取得するとSP増加＆毒状態に。
天城屋の桶	少しした後、大量の桶が降ってくる。ヒット時混乱

KIRIJOU MITSURU

桐条美鶴

アルテミシア

リーチの長い技が多く、中距離戦を得意とする美鶴。ジャンプ攻撃も縦横共に判定の強い技を持っているのが特徴だ。起き攻めに強力な飛び道具を備えているため、いかに起き攻めへのセットプレイを確立させるかが勝利のカギを握る!

美鶴は立ちAやしゃがみAのリーチが長いため、相手のリーチ外で戦うのが基本となる。立ちAやしゃがみAでけん制し、ヒット確認をしてクー・ドロアまでつなげていこう。立ちAヒット時は基本的には3発目で止め、Cにつなぐのが基本だ。この時にヒット確認をし、立ちくらいの相手にはクー・ドロアを、しゃがみくらいの相手には立ちB→足払い©Dブフーラへつなげていこう。後者は起き上がりにブフーラが重なり、上りジャンプBとしゃがみAで中下段の二択にいける。ジャンプ攻撃はAが横に強く、Bが下に強いため、空対空ではA、跳び込みにはBと使い分けよう。対空攻撃はジャンプ攻撃属性無敵のあるしゃがみBだが、硬直が非常に長く、避けられたときのリスクが大きい。ジャンプAと空中投げなど、空対空とうまく使い分けるのが重要だ。体力を消耗するが、逆ギレアクションの月影は非常に優秀な技で、無敵割り込み技として使う以外に、対空技としても頼りになる。後ろにも判定があるため、めくり攻撃に対しても落とすことができる。遠距離戦はジャンプDは派生D攻撃まで入力すれば、ヒットorガード関係無く相手を引き寄せることができる。ヒット時は追撃し、ガードされた場合は引き寄せて投げや打撃で相手のガードを崩しにいこう。ブフーラは飛び道具なども消してくれるので、スキあらば出していきたい。ただし発生前に攻撃されると飛び道具は出ないので、遠距離戦で押し込まれるような相手に対しては効果が期待できない。SPスキルである刹那五月雨撃は最後の蹴り部分をタメることが可能で、ヒット時も少しタメることによって火力の底上げができる事を覚えておこう。ブフダインは空中ガード不能なので対空に使えるぞ。

地上戦はAやしゃがみAだけじゃなく、A版クー・ドロアも強力だ。カウンターヒット時はAかつながり、大ダメージを与える。

ジャンプBは上りで出せば中段攻撃になり、ワンモアキャンセルを利用すればさらにジャンプBから地上連続技へつなげられる。

連続技

Ⅰ 【しゃがみA×3】©Aクー・ドロア(スーパー)©刹那五月雨撃　ダメージ:約1841～2041
Ⅱ 【ジャンプA→C】©【ジャンプA→C©月影】　ダメージ:約1783
Ⅲ (画面中央しゃがみくらい限定)【立ちA→A→A→C→➡B→足払い】　ダメージ:1640

Ⅰは基本連続技。最後の刹那五月雨撃はタメることで火力の底上げが可能。最後までタメてしまうと当たらないので注意しよう。Ⅱはは空対空連続技。最後のB+Dは体力を消耗してしまうので、自分の体力と相談しよう。Ⅲはしゃがみくらい限定だが、足払い©Dブフーラにすればブフーラが相手の起き上がりに重なり、起き攻めに行けるので積極的に狙っていこう。

	コマンド	P	SB	備考
通常技				
立ちA				リーチの長い地上戦でのメインけん制技。
立ちA中にA				立ちAからの派生技。立ちA→A→Aからも一度だけ出せる。
立ちA中にA中にA				立ちA→Aからの派生技。立ちA→A後に立ちA→A→A→A→Aまで出せる。
立ちB				小ジャンプしながら斬り払いをする。レバー左右で軌道が変化し、タメ可能。脚属性無敵があるので暴れつぶしに有効。
立ちC		○		ペルソナがムチを振り回す。タメることによって攻撃回数が増加する。
立ちD		○		リーチは長いがムチ先端部分にしか攻撃判定が無い。ヒット時は相手を氷結状態にする。
立ちD中にD		○		立ちDからの派生技。ヒットorガード関係無く相手を引き寄せる効果を持つ。
しゃがみA				リーチの長い下段技。地上戦でのメインけん制で使う。3発まで連打可能。
しゃがみB				ジャンプ攻撃属性無敵の付いた対空技。少しだけタメることが可能。
しゃがみC		○		速度の遅い飛び道具。ガード不能で相手を追尾する。ヒット時は相手を魅了状態にし、SPゲージを吸収する。
しゃがみD		○		斜め上にムチを伸ばす。ムチ先端部分にしか攻撃判定が無い。ヒット時は相手を氷結状態にする。
しゃがみD中にD		○		しゃがみDからの派生技。ヒットorガード関係無く相手を引き寄せる効果を持つ。
ジャンプA				リーチが長く、横に判定が強い。主に空対空技として使う。
ジャンプB				リーチが長く、下に判定が強い。少しだけタメることが可能。主にジャンプ攻撃で触りにいくときに使う。
ジャンプC		○		ペルソナがムチを下から上に振り上げる。ヒットした相手は上方向に吹き飛ぶ。
ジャンプD		○		斜め下にムチを伸ばす。ムチ先端部分にしか攻撃判定無い。ヒット時は相手を氷結状態にする。
ジャンプD中にD		○		ジャンプDからの派生技。ヒットorガード関係無く相手を引き寄せる効果を持つ。
共通技				
A+B				スーパーアーマーのある中段攻撃。飛び上がり後レバー左右で軌道を変化させることができる。
しゃがみA+B				前に滑りながら下段攻撃を繰り出す。ボタンを押しっぱなしにすることで中断可能。
C+D				画面端であれば立ちAなどで追撃が可能。
ジャンプC+D				相手を上に吹き飛ばす。
逆ギレアクション				
月影	B+D(空中可)			自分の体力を消耗するが、全身無敵で攻撃判定がかなり広い。連続技にも使える。
スキル				
クー・ドロア	←溜め→AorB		★	レバー前後で突進スピードを変えられる。C版は発生が早いが距離が短い。D版は発生が遅いが攻撃力が高く、タメ可能。
ブフーラ	↓溜め↑CorD	○	★	移動スピードの遅い飛び道具。ヒット時は相手を氷結状態にする。A版は地上、B版は空中に出す。
SPスキル				
刹那五月雨撃	↓↘→↓↘→AorB			多段突き攻撃をし、最後に蹴り攻撃をする。レバー前方入力で前進し、蹴り部分はタメることが可能。
ブフダイン	↓↘→↓↘→CorD	○		ヒットさせると相手を氷結状態にさせる。空中ガード不能なので、連続技以外に対空技としても使える。
覚醒SPスキル				
マハブフダイン	↓↙←↓↙←CorD	○		8つのツララを生成する/C追加入力で2つずつ、D追加入力で全部を飛ばす。

CLOSE UP!

ブフーラを重ねて起き攻めへ!

Dブフーラは移動速度の遅い氷のバリアのような飛び道具。相手の起き上がりにうまく重ねれば一方的に起き攻めを仕掛けることが可能となる。この状況をいかに作ることが重要となる。主な狙い目としては画面中央で相手がしゃがみくらいだった場合。連続技Ⅲを決めた後にブフーラを重ねれば相手の起き上がりに重なり、上りジャンプBとしゃがみAで中下段の二択を迫る事ができる。二択ヒット時はブフーラが連続ヒットし、相手は氷結状態になるのでさらに追撃が可能だ。

ブフーラを重ねたら起き攻めチャンス! 中下段の二択をガードされても攻めを継続できるため、非常に強力だ!

SANADA AKIHIKO

その風ぼう通り(?)スピード感あふれるインファイトが真田の持ち味。素早いダッシュと低いジャンプで風のように接近し、独自システムの「サイクロンレベル」を活かした嵐のような激しいラッシュに相手を巻き込め!

真田が持つ独自システムの「サイクロンレベル」は、連携の始点になる技から中継技〜締め技と派生させていくことで、その連携中に出す派生技を最大3段階まで強化できるといった代物。レベルが上がった派生技の中にはダメージ量の増加のみならず攻撃効果も強力に変化するものが存在するので、いかにレベルを上げつつ派生技をヒットさせるかが重要になるのだ。サイクロンレベルはダッキングやウェービングといった攻撃判定の無い技に派生させても上昇する特性があり、特に派生可能になるまでが早いSBウェービングは連続技中に強引にレベルを上昇させる際に便利。Aブーメランフックからを SBウェービング〜Aコークスクリューor ダブルアッパーが連続ヒットするのでほとんどの始動技からサイクロンレベルをLv3まで上昇させることができるぞ。また、派生中は投げやボコスカアタックに派生させることもできるので、ガード崩しとして使っていくのも有効だ。これらの強力なラッシュを仕掛けるためにまずは相手に接近していこう。真田の通常ジャンプは低く鋭いので一度近寄ってしまえば非常に強力だが、接近しようとしているときはその低さからけん制技に引っかかりやすく、むしろ仇となってしまう。そこで、飛び道具や中距離からのけん制で接近を防止しようとしてくる相手には長リーチの低空ジャンプCを使って逆にけん制をつぶしてやろう。この技は攻撃範囲が広く、しかも中段攻撃なので非常に頼れるけん制技だ。カウンターヒット時は地面バウンドを誘発するので追撃でのダメージアップが見込めるぞ。相手がこれを警戒して手を出してこなくなったところで一気に低空ダッシュやダッシュジャンプで相手の懐に切り込んでいこう。

真田本体の強力なラッシュ力に隠れがちだが、カエサルを用いたC攻撃はどれもリーチが長く強力なけん制だ。いい仕事してます。

サイクロンレベルを3まで上昇させたときのコークスクリューは壁バウンドを誘発させる。ここからさらに追撃を狙おう。

連続技

I　【立ちA→立ちA中にA】Ⓒ▶SBキルラッシュ〜 Cダッキング〜 Aブーメランフック〜ダブルアッパー→【ジャンプA→ジャンプB】Ⓒ▶Aアサルトダイブ　ダメージ:2625

II　(画面端／覚醒中限定)足払いⒸ▶Aキルラッシュ〜 Aブーメランフック〜 Cダッキング〜 Bコークスクリュー→ダブルアッパー(スーパー)Ⓒ▶サイクロンアッパー　(スーパー)Ⓒ▶サイクロンアッパー　(スーパー)Ⓒ▶サイクロンアッパー　ダメージ:5756

IはSBキルラッシュからサイクロンレベルをLv3まで上昇させるコンボ。SBキルラッシュの仰け反りが長いので、Cダッキングを挟んでレベルを上昇させよう。IIは画面端かつ覚醒状態限定の高火力コンボだ。ダブルアッパーからのサイクロンアッパーは2段目がヒットした直後に出して根元を当てよう。

	コマンド	P	SB	備考
通常技				
立ちA				先端部はしゃがみに当たらない。しゃがみジャブ含め3回まで連打可能。
立ちA中にA				ヒット、ガード時相手を引き寄せる。
立ちA中にA中にA (☆)				相手を中心に往復しながらパンチする。連係の始動技。
立ちB				2段攻撃。
立ちC (☆後C)		○		中段攻撃。ヒットorガード時ダッシュキャンセル可能。連係の締め技。
立ちD (☆後D)		○		カエサルを中心に吸引効果。連係の締め技。タメ可能。
しゃがみA				ジャブ含め3回まで連打可能。
しゃがみB				空中ガード不能。ジャンプ属性無敵。
しゃがみC (☆後↓C)		○		中段攻撃。
しゃがみD (☆後↓D)		○		カエサルを中心に吸引効果。連係の締め技。タメ可能
ジャンプA				横方向へのジャブ。
ジャンプB				空中からの2段攻撃。
ジャンプC		○		中段攻撃。
ジャンプD		○		カエサルを中心に吸引効果。タメ可能。
共通技				
A+B (☆後A+B)				連係の締め技。サイクロンレベル上昇で性能変化。
しゃがみA+B (☆後↓A+B)				連係の締め技。サイクロンレベル上昇で性能変化。
C+D (☆後C+D) (☆)				ガード不能攻撃。連係の始動技。連係の締め技。
ジャンプC+D				ダメージの大きいガード不能攻撃。
逆ギレアクション				
ダブルアッパー	B+D (☆後B+D)			無敵技。連係の始動、中継技。サイクロンレベル上昇で性能変化。
スキル				
キルラッシュ	↓↘→AorB (☆)		★	突進技。連係の始動技。
打撃見切り	↓↙←AorB (☆後↓↙←AorB) (☆)		★	上中段当身技。SB版は上中下段当身技で、成立時は連係に派生可能。連係時は派生技の出がかりに無敵付加。
コークスクリュー	☆後→AorB		★	相手を吹っ飛ばす連係の締め技。サイクロンレベル上昇で性能変化
ブーメランフック	☆後←AorB (☆)		★	連係の中継技。サイクロンレベル上昇で性能変化し、B版はため可能(最大ためでガード不能)。SB版はアーマー無敵付加。
ダッキング	↓↘→CorD (☆後→+CorD) (☆)		★	連係の始動、中継技。移動中上半身無敵。 SB版のみ相手をスリ抜ける。
ウェービング	↓↙←CorD (☆後←+CorD) (☆)		★	連係の始動、中継技。動作中上半身無敵。 C版はボタン押しっぱなしで動作継続可能。
アサルトダイブ	空中で↓↙←+CorD (☆)		★	斜め下への突進攻撃。連係の始動技。
SPスキル				
サイクロンアッパー	↓↘→↓↘→AorB			浮かせ技。連係の締め技。サイクロンレベル上昇で性能変化。サイクロンアッパーでキャンセル可能。その場合はサイクロンレベルが1上昇。 Lv3の場合は派生できない。
サンダーフィスト	↓↘→↓↘→CorD	○		帯電アイコンを付加する(すべての攻撃に感電効果&ケズリ効果付加、感電状態にならない)。効果は攻撃をくらうまで継続する。
覚醒SPスキル				
マハジオダイン	↓↙←↓↙←CorD	○		画面全体攻撃。連係の締め技。サイクロンレベル上昇で性能変化。ヒット時に感電効果あり。

※(☆)マークが付いている技は連係の始動技、または連係に組み込むことができる技を指します。

CLOSE UP!

SBダッキングでガードを崩そう

SBダッキングは動作中に相手をスリ抜けることが可能なので、相手の背後に回りつつ派生攻撃を出すことで見切りにくいめくり攻撃を仕掛けることができる。仕掛ける際は発生の早いコークスクリューかダブルアッパーを使おう。SPゲージが50以上あればガードされてもサンダーフィストでのスキが消せるので心強い。コークスクリューはLv3以外ではヒット時のリターンが低いが、ワンモアキャンセルが可能なのでガードされても強引に攻め続けられるぞ。

通常投げ〜Aブーメランフック後は裏周りの狙い目。派生を少し遅らせてLv3コークスクリューをたたき込め!

オルギアモードによる爆発力が高いアイギス。限られた弾丸とペルソナ当身を盾にオルギアゲージを確保し、モードチェンジから強力なスキルで相手に接近しつつ、ガード困難な連係で相手の体力を一気に奪い取れ!!

アイギスは「通常モード」と「オルギアモード」という二つの状態と、固有のゲージである「オルギアゲージ」と、銃火器の使用回数を示す「残弾」が存在する特殊なキャラクターだ。通常モード時に「エスケープチェンジ」か「モードチェンジ」を使用するとオルギアモードにチェンジする。オルギアモードでは地上ダッシュができなくなってしまう代わりにオルギアブーストが使用可能になる。オルギアブーストは相手方向に飛びながら接近する技で、さまざまな行動からキャンセルして出せるため、動きの幅が非常に広がるのだ。斜め後ろに飛び上がるブーストバックや、空中で停滞するブーストホバリングも追加されるため、空中で自在に動くことが可能になるぞ！　ただし、オルギアモード中はオルギアゲージがじょじょに減少し、すべて消費してしまうとゲージが灰色になり、一定時間オルギアモードになることができなくなってしまう。できるだけゲージを使い切る前にモードチェンジをして、いつでもオルギアモードになれるようにしておくのが理想だ。オルギアブーストなどのスキルを使用することでもオルギアゲージは減少してしまうため、ゲージの管理が重要になるだろう。ゲージがないときは通常モードで立ち回ることになる。残弾は120発のみなので、余計な消費をしないように銃火器をばら撒き、相手の接近を防ごう。ペルソナのD攻撃は、ペルソナが盾を出しながら待機し、相手の攻撃を受け止めると反撃するため、オルギアゲージを確保するための時間稼ぎに使いやすい。もし追い詰められてしまっても、無敵技のエスケープチェンジで切り替えしながらオルギアモードになれる。オルギアゲージをためて逆転を狙っていこう。

通常モードで攻撃を当てることかできたら、モードチェンジをして一気に攻め立てよう。空中ではエスケープチェンジだ。

ペルソナ当て身はアイギス本体が攻撃を受けると動作を中断してしまう。本体をカバーするように設置するといいぞ。

連続技

Ⅰ（残弾11以上、通常状態）［A→A中にA→A中にA中にA］Ⓙ▶降り際にジャンプB→モードチェンジ　ダメージ:1098

Ⅱ（端付近、オルギア状態）地上投げⓒ▶オルギアブースト→ジャンプB→［B→C］Ⓙ▶ジャンプの頂点付近ジャンプC→着地後ハイジャンプ→遅めにジャンプCⓒ▶Dメギドファイア・改　ダメージ:2578

Ⅲ（残弾1以上、オルギア状態、覚醒状態）ジャンプB→［A→A中にA（1段目）→B］Ⓙ▶［ジャンプB→遅めにジャンプC］→着地後ハイジャンプ→遅めにジャンプCⓒ▶Dメギドファイア・改→Bⓒ▶C天軍の神槍　ダメージ:3682

Ⅰはダウンを奪う連続技。起き上がりをオルギア状態で攻めよう。Ⅱは地上投げからの追撃。開幕程度の距離でも画面端へと到達するが、届かなかった場合は地上Cを使わずに追撃しよう。ジャンプC→着地ハイジャンプCのつなぎは、通常状態でも狙える高威力パーツなので要練習だ。Ⅲははオルギア状態かつ覚醒状態で崩しのジャンプBからの高威力連続技だ。

	コマンド	P	SB	備考
通常技				
立ちA				打点高めの攻撃。
立ちA中にA				浮かせ効果。残弾を最大で10消費。残弾数0の場合は相手を浮かせる打撃技になる。
立ちA中にA中にA				ダウンさせる。残弾数0の場合は相手をバウンドさせ、追加A入力で女神の大盾に派生。
立ちB				リーチ長めの前方への攻撃。
立ちC		○		相手を横に吹き飛ばす。
立ちD		○		ペルソナが前進し、相手の攻撃を受け止めると突進攻撃で反撃する。
しゃがみA				連打可能な下段攻撃。
しゃがみB				弾を消費。前方から真上にかけてマシンガンをばら撒く。残弾数0の場合は空中ガード不能の打撃になる。
しゃがみC		○		相手を横に吹き飛ばす。発生は遅いが射程と威力に優れる。
しゃがみD		○		ペルソナがその場で待機し、相手の攻撃を受け止めると、多段ヒットの中段攻撃で反撃する。
ジャンプA				真横に攻撃する。最大3ヒット。一発目以外しゃがみガード可能。
ジャンプB				下方向に強い蹴り。しゃがみガード不能。
ジャンプ↓B				空中から三つの爆弾を降下、すぐに爆発する。しゃがみガード可能。
ジャンプC		○		盾→槍突き上げの2段技。2段目は受身不能時間が長い。しゃがみガード可能。
ジャンプD		○		ペルソナが前進し、相手の攻撃を受け止めると突攻撃で反撃する。
ジャンプ↓D		○		ペルソナがその場で待機し、相手の攻撃を受け止めると、多段ヒットの中段攻撃で反撃する。
共通技				
A+B				下段を避けるパイルバンカー。スキルキャンセル不能。
しゃがみA+B				前進しながらの下段攻撃。浮かせ効果あり。
C+D				相手に爆弾を仕掛け、吹き飛ばす。1段目でワンモアキャンセル可能。爆発直後にオルギアブーストで追撃可能。
ジャンプC+D				ヒット時、動作の後半をオルギアブーストでキャンセル可能。カウンター時は受け身不能。
逆ギレアクション				
エスケープチェンジ	B+D　空中可			無敵技　モードが切り替わる　オルギアモードへと切り替え時、ヒット時のみオルギアブーストでキャンセルできる
スキル				
モードチェンジ	↓↓AorB		★	モードを切り替える。通常時、B版とSB版は空中で行動可能。オルギア時、B版はオルギアゲージをすべて消費。
七式・ブラストガトリング	↓↘→AorB		★	真横への飛び道具。B版とSB版はボタン押しっぱなしで持続する。残弾を消費し、A版は10、B版とSB版は最低20。
七式・ラジカルキャノン	↓↙←AorB		★	放物線を描く飛び道具。相手に当たるor接地orボタン追加入力で爆発。SB版はA入力で手前、B入力で奥を爆発。
七式・バルカン砲	空中で↓↘→AorB		★	空中で少し下がって地面に飛び道具を放つ。SB版は2wayの射撃をする。残弾をA版は9、B版とSB版は14消費。
オルギアブースト	→押しっぱなし(空中可)			空中を移動するダッシュ。レバーの上下で軌道を変えられる。→→入力でも出せるが、一度のジャンプ中に一度まで（オルギアモード限定）。
ブーストバック	←←(空中可)			高速で斜め後ろに飛び上がり、そのまま空中で行動できる。一度のジャンプ中に一度まで（オルギアモード限定）。
ブーストホバリング	空中で↑を入力し続ける			ゆっくりと下降する。レバーの→or←方向で左右に移動できる。一度のジャンプ中に一度まで（オルギアモード限定）。
メギドファイア・改	↓↘→+CorD(空中可)	○	★	地上C版は真横、各D版とSB版は上へと突進する。空中C版は直前まで進んでいた方向へ突進（オルギアモード限定）。
多連装噴進砲・パンドラ	↓↙←+CorD(空中可)		★	下がりながら飛び道具を大量に放つ　動作後半をオルギアブーストでキャンセルできる（オルギアモード限定）。
SPスキル				
女神の大盾	↓↘→↓↘→+CorD(空中可)	○		ガードポイントのある突進技　D版は威力が高い　空中版は壁バウンドするため、位置によっては追撃が可能
覚醒SPスキル				
天軍の神槍	↓↙←↓↙←CorD	○		上方向へ槍を投げる大技。地上版「女神の大盾」をキャンセルして出せる。C版は発生が早く、D版は低空ヒット時連続技につなげられる。

CLOSE UP!

オルギアモードで攻めろ!

オルギアモードで相手に触れたらチャンス！　普段は追撃できない足払いや投げからも、オルギアブースト→ジャンプBで追撃可能だ。さらに地上攻撃をガードさせてオルギアブースト→ジャンプBが非常に見切りにくい中段攻撃として機能するぞ。逆ギレアクションなどによる無敵技を警戒しつつ、下段のしゃがみA、足払い。中段のオルギアブースト→ジャンプB。ジャンプをつぶすオルギアブースト→空中投げを使い分けて、相手のガードを崩そう。

中段判定のジャンプB。オルギアモードならオルギアブーストから何度も狙っていける強力な攻撃だ。

『P4U』から2D対戦格闘ゲームを始める人のための 格闘ゲーム入門講座

『P4U』って、どういうことから覚えればいいのかしら？

ユキチャンにはクマが手取り足取り教えてあげるクマ！

初心者におすすめなのは、ジャンプ攻撃をヒットさせて、着地後にA連打で発生する連打コンボを狙うというお手軽な戦術。ジャンプ攻撃は、なるべく下方向に攻撃が出ているものを使い、通常のジャンプ以外にも、空中ダッシュなどから仕掛けるといい。連打コンボは、途中で止めればスキが小さいので、ヒットしたら最後まで出し切る、ガードされたら途中で止めるという動きをまず覚えるといい。例えば直斗なら、ジャンプCで跳び込み、Aを連打するという流れがオススメ。ガードされていたら、連打コンボを2段目で止めて、レバーをそのまま⬆を入れておくだけで発動するジャンプキャンセルでそのまま攻め続けるといいぞ。

▲直斗なら低空ダッシュから、斜め下に強いジャンプCをこの写真を参考に繰り出していこう

▲着地後はAを素早く連打して連打コンボへ、ガードされた場合は、2段目をジャンプキャンセル!

跳び込みからダメージを与えにいくのね。じゃあ、相手に跳び込んでこられたときはどうしたらいいの？

キャラクターごとに対空に適した技があるクマ。チエチャンならしゃがみBがオススメクマ。

ジャンプ攻撃に対しては、「対空技」での迎撃を狙うといい。どのキャラクターにも、対空として使える技がおおむね用意されているので、キャラクター攻略を見て、適した技を知っておこう。千絵なら、上方向に強いしゃがみBがオススメ。ヒット時はジャンプキャンセルから追撃をかけられるので、見返りも大きい。地上に居るときは、相手のジャンプを常に警戒しておく癖を付ければ、次第に対空の感覚もつかめるはず。また、逆ギレアクションを対空として使えるキャラクターも多い。特に悠のものは上方向に強いので、とっさの対空迎撃として活躍する。通常技による対空とうまく使い分けていこう。

▲地上での対空に対して、2段ジャンプなどで空振りを誘ってくる相手には、技の出の早いジャンプAなどを狙おう ゲームに慣れてきて、対空迎撃や空対空からの連続技を覚えていけば戦いのかけひきが格段に面白くなるはずだ。

じゃあ、地上からダッシュしてくるヤツにはどうするんだ？

けん制技で、相手の動きを制限するといいクマ。

対空技を嫌がって地上から近づいてくる相手には、横方向に長い攻撃や飛び道具を使っていくといい。ただし、相手のジャンプと噛み合ってしまうと、飛び道具などはジャンプ攻撃が間に合ってしまうので、対戦では相手が地上に居たいのか、跳びたいのかというのを、判断しながら、技のバランスを変えていこう。対空とけん制を行いつつ、相手のスキを見つけたら攻め込むという動きが理想だ。

けん制技で相手の動きをコントロールするクマ!

▲多彩な飛び道具を持つ雪子は、弾のバリエーションが豊富なので、遠距離戦に秀でている

▲▶けん制技は、横方向に長い攻撃がオススメ。多くのキャラクターは、C攻撃がその役割を担う

レバーの持ち方を決めるクマ!

初めてゲームセンターで格闘ゲームをプレイする際に多くの人が直面するのが、「レバーの持ち方」問題。以下に、有名な3種類の持ち方を紹介するので、レバーの持ち方に悩んでいる人は、まずこれらを試してみるといい。ワイン持ちの利点は、斜め方向への入力がやりやすく、かぶせ持ちは、ダッシュなどのレバーをニュートラルに戻す操作がやりやすい。ウメハラ持ちは、⬇⬋⬅⬇⬋⬅コマンドが素早く入力できると言われているぞ。

左上:ワイン持ちは、人差し指と中指の間にレバーを挟むのが基本。上:かぶせ持ちはレバーの玉を包むように持つ。左:ウメハラ持ちは、カリスマ2D格闘ゲーマーが実行していることで有名。小指と薬指の間で、レバーを挟み込んでいるのが特徴だ。

CPUが強くて勝てないぜ……。ストーリーを楽しみたいのに！

CPU戦はとりあえず、ジャンプ攻撃からの連続技を狙うクマ。

連打コンボはSPゲージがたまっていれば、SPスキルへと自動でつなげてくれる。初心者から上級者まで、さまざまな局面でお世話になる

CPU戦は、ジャンプ攻撃から連打コンボを決めていけば、勝ち進みやすいはず。連打コンボは、SPゲージがあれば、SPスキルまで決められるので、飛び道具などでゲージをためるという安全な動きも交ぜるといい。CPU戦の後半になると、CPUも連続技を使ってくるので、攻められたら逆ギレアクション、攻撃を受けたらバーストを使って窮地から切り抜けるといい。

対CPU戦オススメ行動

キャラクター	行動
鳴上悠	ジャンプBから連打コンボを狙う。遠距離は立ちD・Dとジオで攻撃。
里中千枝	ジャンプBとジャンプCから連打コンボを狙う。
花村陽介	ジャンプBorCから連打コンボを狙う。
天城雪子	ジャンプAから連打コンボを狙う。遠距離ではアギをばらまく。
巽完二	ジャンプBで近づいて、連打コンボや黒焦げだぁぁ!!を狙う。
白鐘直斗	ジャンプCから連打コンボ。遠距離ではA狙撃をばらまく。
クマ	ジャンプBから連打コンボを狙う。遠距離ではDでアイテムを投げる。
桐条美鶴	ジャンプBから連打コンボを狙う。攻められたら月影。
真田明彦	ジャンプBから連打コンボ。攻められたらダブルアッパー。
アイギス	ジャンプCから連打コンボ。遠距離では七式・ラジカルキャノン。

対戦で勝ち続けられるようにもっと強くなりたいぜ！

コツコツと練習と知識を積み重ねていくクマ。

ここまで解説してきたことを理解し、実戦できれば、2D対戦格闘ゲームのセオリーがある程度分かってきたはず。次に覚えるべきは、相手のガードをいかに揺さぶるかという、キャラクター別の戦略になってくるので、攻略記事を読みつつ、知識を増やしていこう。連続技も、連打コンボだけでは戦力的に不足してくるので、新しいパーツを少しずつ増やすといい。右に、アルカディア本誌が提案する、格闘ゲーム上達のコツを掲載するので、これらの方法も参考に、対戦の腕を磨いていこう！

同じレベルの対戦仲間を探そう

同じレベルの対戦仲間が居れば、モチベーションの向上につながる。同レベルの対戦は、上級者との対戦よりも、得るものが多いときもある。

相手の技を知る

格闘ゲームで大事なのは、自分の技だけでなく、相手の技を知ること。反撃のポイントやガードの仕方など、「知識」無くして勝利はつかめない。

悠のCPU攻略パターン

低空ダッシュなどから、ジャンプBからの連打コンボを狙うだけで、序盤のCPUには勝てるはず。中盤戦以降のCPU相手は、遠距離でジオや立ちD・Dを放ち、細かくダメージを与えつつSPゲージを稼いでいくという動きも交ぜていこう。相手が近づいてきて攻撃を仕掛けてきた場合は、逆ギレアクションで切り返しを狙うといい。CPUはこの技をあまりガードしようとしないので、ヒットする確率が高いはず。もし、ガードされてしまって、反撃を受けてしまった場合は、バーストを使って切り抜けるといい。

ジオとペルソナ攻撃で遠距離戦を仕掛ける

ジオとペルソナ攻撃は、ダメージも高め。遠距離の安全な位置から、こまめに繰り出していき、連打コンボのためのSPゲージを稼ぐといい。

雪子の攻略パターン

遠距離から立ちBやアギ、マハラギを飛ばして敵の体力を少しずつ減らしていこう。飛び道具がヒットしたら、火炎ブースターや火炎ハイブースターで火力アップを図るといい。近づかれたときは、立ちAからの連打コンボで相手を追い払うといい。逆ギレアクションのディアはボタンを押しっぱなしにすることで体力を回復できるので、遠距離で取るべき行動のひとつとして覚えておこう。こちらから接近戦へと攻め込む場合は、低空ダッシュからのジャンプAが有効だ。

遠距離で飛び道具をばらまいているだけで、終盤戦までたどり着けることも。近距離は立ちAで切り抜けよう

アルカディアが提案する格闘ゲーム上達法

うまい人のプレイを見る

上達する上で、最も効率がいいのは、知識を知った上で練習すること。ゲームセンターで連勝しているプレイヤーが居たら、まずはその動きを見て、自分の技術で真似できるところを探してみるといい。

CPU戦で練習を

CPU戦は、連係や連続技を試すチャンス。序盤は敵もそれほど強くないので、いろいろな技を試してみよう。また、CPUが使ってくる行動も、参考になるものが多い。ほかのプレイヤーのCPU戦を観戦してみよう。

対戦で負けた理由を考える

対戦格闘ゲームは、「かけひき」が大きな意味を持つ。この戦術を取ったから負けた、この戦術を取られて対処できずに負けた、と自分が負けた理由を考えて、次の戦いで工夫してみるという姿勢で臨もう。

『P4U』稼働記念スペシャル対談

格ゲーを知るもの集結! ウラ「P-1」グランプリ!?

いよいよ稼働を開始した超期待作『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』(以下『P4U』)。古今東西の格闘ゲームを知る本誌ライターたちが、本作の魅力、や特徴について語ってみたぞ。

●『P4U』いよいよ稼働開始!

REBELION:『P4U』がいよいよ稼働! ここでは格闘ゲーマーの視点で、この作品のファーストインプレッションを語っていこうか、と。

よるよる:アークシステムワークス制作らしく、スピーディーかつ立体的な連続技が楽しい作品に仕上がってますね。『ブレイブルー』、『ギルティギア』経験者なら違和感無く入れるはず。

JOKER:この手のゲームは最初連続技で戸惑いやすいけど、A連打で何とかなるってのも、初心者にとってはいいかもしれん。"コンボゲー"というカテゴリなのかもしれないけど、そのジャンルの敷居を下げた点は評価できるな。

●どうする!? キャラクター選択

REBELION:キャラクター選択はどうする? 好きなキャラを選ぶ、ってのはもちろんだけど、格ゲーマー的にはキャラ特性で選択したい部分もあるしね。

よるよる:俺は『P3』のゆかりっちだね。

JOKER:そのキャラクター居ないんですが……。

REBELION:と、とりあえず『P4』主人公チームの番長こと鳴上悠、千枝ちゃん、雪子、そして花村くんの印象から語ってみようか。

よるよる:番長は『ギルティ』でいうところのソル、カイ、『ブレイブルー』だとラグナ、ジンかな。スタンダードで扱いやすい印象。飛び道具、突進技、無敵技とそろって、さらに通常技にリーチも長いからとっつきやすいですね。

REBELION:千枝ちゃんはインファイター。紗夢、マコトといったキャラクターをプレイしてた人ならすぐに上達できるはず。ほっちゃんも◎。

JOKER:雪子は見た感じテクニカルだけど……。

REBELION:雪子は分類するとシューティングタイプかな。火力と崩しはいまいちだけど、ガード不能連係があって爆発力がある。

DIEちゃん:花村はとにかく動きが早くて空中での自由度が高い。チップ、バングみたいな忍者系だね。常に動き続けていないと死んでしまう、落ち着きの無い人にオススメ(笑)。

●クマ&完二&直斗……その特殊な性能は?

REBELION:完二はどうなんでしょう?

JOKER:完二は手っ取り早く説明すると投げキャラだよ。ポチョムキン、テイガーと違ってダッシュができるから、機動力もそれなりにある。稼働直後にかなり活躍するんじゃねーかな。

DIEちゃん:クマはホント『ギルティ』のファウスト。奇抜な動きと意外性に富んだアイテムで、相手にしてると訳分かんないよ。

[illegible]:直斗はいわゆるシューティングキャラ。射撃攻撃+テスタメントの罠を組み合わせて遠距離で、それに加えて、『北斗』的な死兆星ゲージ(正式名称:運命カウンターゲージ)で、状況によっては一気に即死が狙えるのも面白い。

REBELION:彼らは危険な香りがするな(笑)。

●『P3』チーム3名の潜在能力は?

REBELION:『P3』チームはどうでしょ?

DIEちゃん:美鶴は通常技のリーチが長い中距離タイプ。コマンドがタメ系だから入力が苦手な人も安心。クー・ドロアはバイソンのダッシュストレートを思わせる高性能さ(笑)。

よるよる:セットプレイと崩しも強いね。

JOKER:真田はこのゲームだと、千枝ちゃんと双璧をなす接近戦ラッシュタイプかな。派生技が多いからよりテクニカル側に寄ってる。状況判断速度にに自信があるプレイヤーならぜひ。

REBELION:アイギスは基本シューティングタイプだけど、オルギアモードになると性能が一変。

よるよる:『ヴァンパイア』シリーズのモリガン系ダッシュになるので、とたんに崩しが強くなる。これもテクニカル系に分類されますね。

●逆切れアクションを対策しようぜ!

REBELION:結構対戦してみたけど全キャラ特色があって、まだだれが強いか判断できないね。

よるよる:対戦ではキャラ性能より、まずは逆ギレアクションの防止法が大事ですね。今までの格闘ゲームと違って、暴れがしゃがみAじゃなくて無敵技か当て身なんだもん(笑)。

JOKER:コスる側のモラルが問われる……。

DIEちゃん:逆切れアクションは硬直が被カウンターだから、相応のリスクを背負わせないと。

REBELION:とりあえず、来月までに逆切れアクション対策を考えておけってことで。宿題だ!

迷ったら奴を使え!『P4U』キャラセレガイド

ここでは『P4U』のキャラクターたちを、百戦錬磨の本誌ライターがひと口で紹介していくぞ。自分の好みに合ったキャラクター選びの参考にしてほしい……!

悠
けん制、対空、奇襲と何でもできる主人公タイプ。格ゲー経験者なら問題無く扱えるキャラクターだろう。

千枝
拳で語り合う系の接近戦特化キャラ。連係より、相手に接近するまでのプロセスの構築が重要になりそう。

陽介
生粋のスピードスター。動き回ってかく乱するプレイスタイルが好きな人向け。ただし、総体力は低め。

雪子
特殊な性能の必殺技を数多く持つ遠距離戦主体のキャラ。安定した立ち回りを理想とするプレイヤー向け。

完二
本作では投げキャラの役割。パワーあふれる大雑把な投げと打撃の二択が好きなプレイヤーにオススメだ。

直斗
銃を使った射撃と罠で相手の接近を阻む、遠距離戦重視キャラ。運命カウンターを減らすネタの構築が重要だ。

クマ
強力なアイテムとリーチの長さで立ち回る。アイテムの効果に応じて動きを変化させる柔軟さがカギとなる。

美鶴
シンプルな性能の必殺技を持つ扱いやすいキャラ。中距離から相手の体力を削る堅実な闘いが好きな人向け。

明彦
接近戦での分からん殺し能力はトップクラス。逆切れアクションとクイックエスケープ対策は必須だ。

アイギス
通常モードとオルギアモードを使い分けが必須となるテクニカルキャラ。操作だけでなく残弾数の管理も大事。

『P4U』掲示板 座談会メンバー紹介:●REBELION(千枝&雪子):接近戦で相手をめちゃくちゃにするのが大好きなプレイヤー。●よるよる(直斗):スマホ版『スパⅣ』日本代表。暴れとぶっ放しを軸に戦略を組み立てるのが得意。●JOKER(完二&明彦):独自の視点でキャラを解析する王(キング)。意外と器用な面も見せる理論派。●DIEちゃん(陽介&美鶴):「GGXX」&「BB」の強豪。経験に裏打ちされた攻略法が売り。

ギャルズ☆アイランド☆ 萌え萌え♥

笑い上戸な女将の娘

いよいよ稼働となる話題作『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』。今回はその稼働を祝して名コーナー、「ギャルズアイランド」が一回限りの大復活！ イラストレーターには魚先生を向かえ、その魅力を存分にふるってもらたぞ！

天城雪子

生年月日:1995年12月8日ー射手座
身長:164cm 体重:非公開
血液型:O型
星座:射手座
CV:小清水亜美

アトラスからのコメント

いよいよ稼働を迎えた『P4U』。『ペルソナ4』と『ペルソナ3』のキャラクターたちが激突するという点でも、ファン必見の作品です！ ペルソナいちの大和撫子・雪子と、ペルソナいちのロボッ娘アイギス、この二人の対戦が見れるのは本作だけ！ ぜひゲームセンターに足を運んでください！

ラフ

線画

大和撫子の心の中は?

雪子は全国的に知られる老舗旅館・天城屋旅館の一人娘で、次期の女将と目されている。正当派大和撫子の清楚さを強く感じられるその美貌と振る舞いから、学校の内外に多くのファンを抱える、八十神高校のアイドル的存在でもある。そんな彼女だが、料理の腕が壊滅的であるという、ドジっ娘属性も併せ持っており、他人と笑いのツボがずれていて、笑い始めるとしばらくの間止まらなくなるなど、「萌え」ポイントがチラリ。嫌味な部分を感じさせず、「守ってあげたい」という男心がくすぐられる人も多いとか。『P4』ではこうした、外からの評価や、チャームポイントを見ていくと、高校生ながら、「完成されている」と見る人が多いものの、彼女自身は、心の中に、女将になることが決まっているという、レールの上を歩くような人生に疑問と、息苦しさを感じており、だれかに自分の環境を変えてほしいと願っていた。その心の弱さから発現したシャドウは、自らのよりどころとなる、王子様を探すことに固執することとなった。そんな心の迷路に迷い込んだ雪子を助けたのは、里中千絵をはじめとする、仲間と呼べるかけがえのない存在たち。そして、彼女もまた、「ペルソナ」を操るものとして、戦いへと参加することになる。

魚先生からのコメント

格ゲーではメカorメカっぽいキャラを好んで使うので公式サイトのアイギスさんのムービーを見てると「このトキメキがおさえられないぃぃ」的なテンションで描いてみました。

それ以上に雪子に力が入って描いてしまいましたが……、ともかく稼動が待ち遠しい限りです！

サイン入り色紙プレゼント!
希望者は1ページの応募要項を読んでアンケートハガキにてお送りください！

※画面は開発中のものです。

※掲載している画像はすべて開発中のものです。

ガンスリンガー ストラトス 開発陣に聞く、10の質問！

いまだ全容が謎に包まれている、スクウェア・エニックスのダブルガンアクション対戦ゲーム『ガンスリンガー ストラトス』。業界の内外で高まる期待に答えるべく、開発スタッフへの突撃インタビューを敢行!? その内容を可能な範囲で熱く語ってもらった。

二丁拳銃の筐体に込められたアーケード開発者たちの熱き想い

質問①大手メーカー各社のビデオゲーム開発は縮小傾向にありますが、あえて専用筐体の新規タイトルへ挑戦することにしたのはなぜですか？

尾畑　確かに以前に比べてアーケードのビデオゲームで完全新作を見かけ難い状況があるとは思いますけれど、アーケードゲームのお客さんというのは反応がダイレクトかつシビアな分、しっかりと面白いゲームを作ることができれば、「ストレートな評価と結果が出やすい」場所なので、我々作り手からしてみると、非常にやりがいのある市場だと考えています。さらに、アーケードゲームは1プレイの料金ですぐに楽しめるということもあり、たとえ新しい試みのゲームだとしても「面白いのにまったく遊ばれない」ということが少ないのではないかと感じています。そんな市場に対して、我々が培ってきたノウハウの集大成として、「絶対に成功させる気持ちで作りたい」とお話させていただいたのが、この「ガンスリンガー ストラトス」です。

門井　専用筐体を作ることになった理由はいくつかありますが、コンシューマ機とのスペック差がほとんど無くなって、店舗へ足を運んでもらえる理由が減っていき……アーケードで遊ぶ醍醐味というか、家庭用に無い新しい遊びの提供をずっと考えていたところ、バイキングさんから今回の提案があったわけです。確かに市場はやや縮小傾向にあるかとは思いますが、個人的には今の時代こそアーケードゲームはマッチしてると思うんですよ。基本プレイ無料の土壌が出来上がりつつある現状、まずは1プレイだけ試してもらって、面白ければ継続するスタイルって、理にかなっているんじゃないかなと。しかも、大勢で集まってゲームを楽しめる環境なんて、年齢を重ねるほどに段々と無くなっていくワケじゃないですか？　そういった意味でも大勢が集まれるタイトルがアーケードにたくさんあれば、店舗も盛り上がって賑わうというのが正直な気持ち。だからこそ続編タイトルに頼り切らず、新規タイトルをドンドンと出すべきだと思いますよ。

質問②まったく新しい対戦ツールを作りたいとお聞きしましたが？

尾畑　そのさじ加減がホント難しい。もう一度対戦ゲームプレイヤーの皆さんが同じスタートライン上に立って、気兼ねなく始められる対戦ツールを作りたかったんです。そういった仕切り直しが無く、成熟された上級者たちの世界になっていくゲームばかりだと対戦ゲームが好きなボクでもボコボコにされるのが怖くて乱入できないですから（笑）。アーケード業界や多くの店舗さまに繁栄してほしい、そのためにも熟成されたタイトルが残る一方で、大勢が集まれる場をボクらの手で作っていきたいですね。

質問③新たな要素が詰め込まれている本作ですが、一番のアピールポイントは？

尾畑　ビジュアルにしても、システムにしても見どころが多いゲームですが、「まったく新しいジャンルの対戦ツール」といった部分こそ一番アピールしたい部分。また、そうなれるように開発スタッフ一同が全力で頑張っている段階です。

質問④では、制作段階で苦労している点などは？

尾畑　強いて挙げるとするならば、ゲームの全体ボリュームが大きいことですね。本作はTAITO Type X3基板を使わせてもらっているんですが、コレが予想以上にハイスペックでして……。開発者って100与えられると200やってしまって、結果的に自分たちの首を絞めているという（笑）。

本気で挑戦するからこそ一切の妥協を許さない探求心

質問⑤専用筐体やガンデバイスの部分などは、タイトーが制作しているのですか？

門井　そうです。筐体開発はタイトーさんにお任せして、ソフト開発の部分をバイキングさんにお願いしています。とはいえ、筐体とソフトウェアが絡む部分の多いタイトルなので、一緒になってここまで作ってきた感じですね。ガンコンは特にディスカッションの回数も多かったですよね？

尾畑　ホントに試作品を何回作ってもらったか分からないぐらいやりました。当時、ちょうどVita開発時の噂が業界内に流れていまして、試作を何度も繰り返している段階だと聞いて「当然、そういう姿勢が大切だな」と思いました（笑）。これにはタイトーさんからもご賛同をいただきまして、グリップのパーツだけでも15パターン以上は試作を繰り返しました。

門井　結構リッチに作りましたよね。デザイン面もこだわりましたし、ガンメタリックな質感をうまく出すために、東京マルイ（エアソフトガン、鉄道模型の老舗）さんを訪ねてみたりもしましたよ。

尾畑　そもそもアーケードのガンコンって、本体とグリップが別々になっているモノって、コスト的に無かったらしいんです。でも、ボクが企画当初の打ち合わせの席にエアガンをいくつか持ち込みまして、「やっぱりコレですよ」みたいな（笑）。

——発表会でプレイされていたオペレーターの多くも、あのディテールと軽さに驚いていましたね。

尾畑　まあ、ボクらは無茶な注文をタイトーさんにお願いするだけでしたけれど（笑）。そんな注文にトコトンまで付き合ってもらって、皆様のおかげで本当にいいモノが出来上がったんじゃないかと自負しています。

門井信樹
株式会社スクウェア・エニックス プロデューサー
2005年に株式会社スクウェア・エニックス入社。株式会社タイトーとの合併を機に、社内でアーケード開発部門の立ち上げに尽力。『LORD of VERMILION』に続き、『ガンスリンガー ストラトス』でもプロデューサーを務める。

尾畑心一郎
株式会社バイキング ディレクター
株式会社カプコンを退職後、2008年に上京して株式会社バイキングを設立。『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス』の開発に携わり、『ガンスリンガーストラトス』プロジェクトにおいてはディレクターを務める。

絶対に成功させるため、筐体とデバイスから新しいモノを作りたい!!

NESiCAカードを使うことでより広がっていく遊びかた

質問⑥ 使用武器をカスタマイズ可能とのことですが、具体的にどういったシステムなのですか？

尾畑　装備した武器によってコストが変化していきます。キャラクターが装備可能な内訳としては、ダブルガンスタイルの左右2種類／サイドスタイル1種類／タンデムスタイル1種類といった、合計4種類の武器を所持。この4種類の武器セットになった状態で、ゲームプレイで得た獲得ポイントと交換して武器セットを購入可能なシステムとなります。

――武器単位ではなく4種類で1セットですか？

尾畑　そうなります。「サイドスタイルのマシンガンだけ変えて……」といった武器単位でなく、あくまでも4種類の決まった組み合わせで1セット。この武器セットは何種類でもデータとしてストックできますが、手持ちとしてゲームへ持って行けるのは3セットまでになります。持ち込み分を事前登録しておけば、プレイ毎に武器セットの変更も可能。持ち込んだ武器セットをプレイ環境に応じて、プレイヤーが持ち替えるイメージですね。

質問⑦ 武器の貸し借りが可能とも聞いていますが？

尾畑　いろいろな形式を考えていますが、目的の一つとしては多くのプレイヤーさん同士の繋がりも意識できた方が楽しいかなと。グループ登録してメンバーになっていると、ポイントを出し合って共同購入みたいなことができたり、友人に武器セットを貸して、一緒にプレイを楽しめるだとか。そういった連帯感や友達感覚みたいな、コミュニティを形成するキッカケになればいいなと思います。

門井　これもコスト制だったから実現したシステムで、そうじゃないとだれだって強キャラを使いたくなりますよね？　参加プレイヤーが全部同じキャラクターばっかりで、見分けつかないみたいな（笑）。

質問⑧ 携帯コンテンツではほかにできることなどは？

尾畑　これは定番だったりもしますが、使用キャラクターのコスチュームチェンジができます。こちらはパーツが別れていて、集めた獲得ポイントでコスチュームの上着だけ替えてみたり、スカートの色や髪型を変えてみたり、そういった自由度の高いカスタマイズが可能です。もちろん稼働してからも皆さんの要望に合わせて、パーツバリエーションを順次増やしていく準備をしています。

門井　ゲーム性に関わる武器というのはストイックな部分ですけれど、それだけだと一見さんお断りな感じなので、お笑い要素といいますか（笑）。ちょっとふざけた格好であったり、流行のファッションであるとか、そういった見た目でも興味を引くような要素もちゃんと入れてありますよ。

本気で取り組むからこそプレイヤーたちが求めるべきモノを

質問⑨ 先日の発表会で告知された「賞金付き大会」について、さまざまな憶測も飛び交っていますが？

門井　店舗予選がある「闘劇」などとは少し違い、予選から本選までイベント会場でまとめて開催します。基本はチーム戦ですが、賞金規模については、「EVOLUTION」以上の賞金総額を予定していますから、優勝チームに100万、一人25万程度では無いのでお楽しみに！　もう一つ、東京開催のみだと地方から参加しづらいので、日本各地を巡っていく年間複数回の定期開催を予定しています。

――ゲームに採用した現地開催など？

門井　そうですね（笑）。会場の関係で主要都市の開催になるとは思いますけれど、プレイヤーの皆さんが参加しやすく盛り上がれる形にしたいですね。

質問⑩ ロケテストを心待ちにしているプレイヤーも多いようですが、いつごろ一般公開の予定ですか？

門井　既存のロケテストといった形式になるか分かりませんが、必ず市場へ出す前の段階でプレイヤーからの意見がもらえる場を設けようと考えています。我々も挑戦者として本気で『ガンスリンガー ストラトス』に取り組んでいますので、ぜひ忌憚のないご意見をいただきたいですね。寄せられた意見はきっと、尾畑さんが実現してくれると思います（笑）。

尾畑　……頑張って善処させていただきます（笑）。

――読者へメッセージをお願いします。

尾畑　これまで手掛けたタイトルの中でも、一番の自信作となっています。開発スタッフ一同、面白いゲームにするべく頑張って制作している段階なので、どうか期待して稼働をお待ちください。

門井　ここまでいろいろと発表してきましたが、我々も「期待して損した！」とは言わせない意気込みを持って取り組んでいます。近日中には皆さんが遊べる機会を設けますので、実際に触ってもらって、文句でも構わないですから意見を寄せていただきたいなと。とにかく遊んでみてください……少し恥ずかしいかも知れませんけれど、最初だけだと思いますので（笑）。

（2月某日：バイキング本社にて）

こちらが開発段階の最新ゲーム画面。前号と見比べてもらえば分かるとは思うが、ユーザーインターフェース周りなどは完全な別モノ!?　新キャラクターの存在も含めて、次号以降の続報に期待してくれ!!

Ver.2012

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION Ver.2012
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：1レバー＋6ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：TAITO Type X2

勝つための秘術 攻の巻

全国各地のゲーセンで闘いの熱がますますヒートアップする『Ver.2012』。今月も『Ver.2012』に対応した最新の対戦攻略をお届け！　そして、トッププレイヤー「かずのこ」による最新キャラランキングも必読だ！

本特集の表記について

●コンボ・動作の表記について
以下の記号を用いています。

©…キャンセルでのつなぎ
Ⓢ…スーパーキャンセルでのつなぎ
Ⓔ…EXセービングでのつなぎ

●記事中の略称について
一部で以下の略称を用いています。

SC…スーパーコンボ
UC…ウルトラコンボ
SCゲージ…スーパーコンボゲージ
Rゲージ…リベンジゲージ
N…レバーニュートラル
空ジャンプ…攻撃を出さずに着地するジャンプ
殺意の波動に目覚めたリュウ…殺意リュウ

いよいよ3月1日（木）発売『Ver.2012』攻略ムック『極の書』

ついに発売が迫った『Ver.2012』完全対応の新ムック、『極の書』。新バージョンに合わせて、内容を刷新したこの本。技解説＆数値データや攻略はもちろんのこと、前刊で話題を読んだ「当たり判定（コリジョン）」写真もすべて新たに作成。『スパⅣ AE』を極めたいキミに贈る最新・最強の一冊なのだ。全国書店、ネット書店およびエンターブレインの通販サイト「ebten」(http://ebten.jp）で発売！

定価1,780円（税込）／256ページ。全39キャラ出演の表紙・裏表紙が目印だ！

Ver.2012 完全対応 主要キャラクター対戦攻略 参

3回目となる今月はテクニカル系キャラクターを中心にピックアップしたぞ。新バージョンならではの闘い方やコンボをマスターして、ライバルより強くなるべし！

いぶき IBUKI

起き攻めに行くまでのプロセスが重要　甘えた立ち回りは厳禁だ。

中〜近距離戦の立ち回りを考える

セットプレイこそ強力だが、無理して近づこうとすると、さばかれてしまい一気に体力を減らされてしまう。跳び込みによる接近は控え、地上戦を中心に立ち回ろう。中距離戦では砂斬（⬉＋中Ⓚ）の先端が当たる位置から攻めの手段をうかがいつつ、立ち状態のけん制が強いキャラには、姿勢が低く攻撃判定も強いしゃがみ中Ⓟや立ち中Ⓚに弱旋や首折りを仕込む。相手のけん制に打ち勝ったときのみ自動的に連続技へ移行するぞ。しゃがみのけん制に対しては、梵鐘蹴りや避けてからしゃがみ強Ⓚを差し込みたい。近距離戦ではしゃがみ弱Ⓟと投げの二択を迫る。しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち中Ⓚと連係することで、相手のしゃがみ投げ抜けはつぶせるが、これを手癖にすると無敵技に割り込まれるので、時おり様子見を入れておくことも忘れずに。こちらの打撃が当たったら連続技からダウンを奪い、弱苦無を置いて攻めるのがセオリーだが、下記写真のように強疾駆けを使った連係も展開が早く、相手のガードを揺さぶれる。

近距離立ち中Ⓚヒット後は連続技からのセットプレイが基本だが、あえてコンボにはいかず……。

強疾駆けで裏周りをして補正を切る。相手の意識外から崩すことも取り入れてみよう。

Pick up! しゃがみ投げ抜けつぶしのパターンを増やす

接近戦のポイントとなる相手のしゃがみ投げ抜け対策。基本的には立ち中Ⓚが有効だが、これ一辺倒では相手もなかなか崩せない。そこで活用したいのが、頭砕き（➡＋中Ⓚ）と梵鐘蹴り（➡＋強Ⓚ）。前者は発生こそ遅いものの、ガード時で3フレームの有利になる上に、ヒット時はしゃがみ弱Ⓟなどがつながる。梵鐘蹴りは気絶値が非常に高く、カウンターヒット時は連続技を狙えるのが魅力。これらを織り交ぜていき、読み合いのポイントを増やしていこう。

カウンターヒット後に連続技を決めれば最低でも500以上の気絶値を奪える。

コンボ

Ⅰ しゃがみ弱Ⓟ×2→立ち中Ⓚ©中旋〜派生下段 or 首折り
Ⅱ セービングアタック(Lv2)→ダッシュ→立ち中Ⓟ×2→立ち中Ⓚ©中旋〜派生下段 or 首折り
Ⅲ 頭砕き or 梵鐘蹴り（カウンターヒット時）→しゃがみ弱Ⓟ→立ち中Ⓚ©ハイジャンプ→破心衝
Ⅳ（相手空中時）揚面（1段目）©弱疾駆け→近距離立ち強Ⓚ（2段目）©ハイジャンプ→ジャンプ強Ⓚ　or 強霞朱雀

解説

Ⅱは二カ所で目押しが求められるが威力は高い。さらに威力を上げるなら、立ち中Ⓟ→立ち中Ⓚ©→弱旋→遠距離立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓚ©→首折りと決めよう。Ⅲは上の囲みで挙げたしゃがみ投げ抜けつぶしからのコンボ。難度を下げるなら、しゃがみ弱Ⓟをターゲットコンボ9（立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ）二発止めに変えるといい。Ⅳは対空から狙える。動作が忙しいので、反復練習をしておこう。

Text：ハメ改

スパⅣAE事典 ●『極の書』の新規ページについて:新ムック『極の書』では、既刊「鍛練の書」、『精進の書』の読者から要望の多かった「キャラクター対策」にまつわる企画を新たに追加。全39キャラクター分の基本対策伝授や、多くのプレイヤーを悩ませる特定キャラクターの「強技」対策も紹介している。また、「Ver.2012」全変更点リストも掲載しており、前バージョンとの違いがすぐに調べられるのだ。

対戦攻略

ガイ GUY

前バージョンに引き続き強化の多いガイ。今月は首狩りに注目してみよう。

首狩りを極める!

首狩りが一部キャラ(欄外※1参照)のしゃがみガード状態にヒットすれば、しゃがみ弱Ⓚがつながりコンボが狙える。今作の首狩りはしゃがみ状態の相手を跳び越えなくなったため、近距離からでも狙いやすくなった。また、画面端ならのキャラ限定(※2参照)で、首狩り→しゃがみ弱Ⓚ→ターゲットコンボ(遠距離立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ)ⓒ弱崩山斗がコンボになり、SCゲージを使わずとも武神轟雷旋風陣で追撃ができる。

また、一部のキャラのセービングアタック(タメ中)に対して近距離で首狩りを出すと1段目が当たり、2段目がカウンターでヒットしやすい。特に※3のキャラのセービングアタックには、タメる時間に関係なく安定して1段目が当たりやすいぞ。この状況では相手が立ちやられの状態になるので、しゃがみ弱Ⓚから武神獄鎖拳につなげよう。相手が1段目を受け止めた直後にバックステップをすると2段目を回避されるが、タイミングがシビアな上に回避されても反撃はされにくいので大丈夫だ。

一部のしゃがみ(ガード状態)の相手には、首狩りからしゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓟとコンボをつなごう。

一部キャラのセービングアタックを首狩りで崩した後はしゃがみ弱Ⓚから武神獄鎖拳につなごう。

Pick up! 武神獄鎖拳(投げ)からの展開

画面端の相手をジャンプ中Ⓚなどでめくって武神獄鎖拳(投げ)を決めた後は、距離が近ければ近距離立ち強Ⓟで、少し離れていれば遠距離立ち中Ⓟで追撃ができる。ここからキャンセルで疾駆けを出し、少し走ってから首狩りを出せば、空中復帰して着地した相手に2段目の持続を重ねられる。その後はキャラを問わずしゃがみ弱Ⓚにつなげることが可能だ。また、この状況では、首狩りが完璧に重なっていれば、相手がしゃがみガードをしていても立ちやられの状態になる。

武神獄鎖拳(投げ)から通常技ⓒ疾駆け～少し待って首狩りを出せば持続が重なる。

コンボ

- Ⅰ(相手しゃがみガード)首狩り→しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち中ⓅⓒEX崩山斗or疾駆け～影すくい
- Ⅱ(相手しゃがみガード)首狩り→しゃがみ弱Ⓚ→ターゲットコンボ(遠距離立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ)→弱崩山斗→武神旋風轟雷陣
- Ⅲ(相手セービングアタック中)首狩り→しゃがみ弱Ⓚ→武神獄鎖拳→各種追撃

解説

Ⅰは、キャラ限定(※1)のコンボ。基本は影すくいにつなぎ、画面端ならEX崩山斗から強武神旋風脚で追撃してもいい。Ⅱは、Ⅰと同様の状況で、遠距離立ち中Ⓟからターゲットコンボにつなぐ。一部キャラ(※2)には、弱崩山斗の持続がヒットし、シビアだがそのまま武神轟雷旋風陣で追撃できる。Ⅲは、相手のセービングアタックを首狩りで崩した後のコンボ。

対戦攻略

アベル ABEL

有利状態で接近できる前蹴り。接近後の状況に合わせた戦法をまとめてみたぞ。

相手のやられ状態を把握せよ

ヒット時は近距離立ち強Ⓟがつながり、ガード時は1フレーム有利になるアベルの前蹴り(➡+中Ⓚ)は接近手段の要。強力な面を持つが、一部のキャラにはしゃがみヒット時には近距離立ち強Ⓟがつながらない点がネック。そこで、しゃがみヒット時にはしゃがみ弱Ⓟを起点にした攻めを展開していこう。ここで重要なことはカウンターヒット確認の有無。カウンターヒット時にはしゃがみ弱Ⓟがつながるので、下記のコンボⅣにつなげれば十分ダメージが与えられる。しゃがみ状態の相手に近距離立ち強Ⓟがヒットするキャラクターは、次ページ欄外にまとめたのでこちらも参考にしてほしい。通常のヒット後にバックステップを仕込む相手には、しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ+強Ⓚと入力しておくと、バックステップを狩りやすい。相手によってはしゃがみ強Ⓟが確定しないため、バックステップ一点読みならダッシュで追いかけて、トルネードスルーといった選択肢も織り交ぜ、プレッシャーを与えていこう。

相手のけん制をつぶせたら、立ちかしゃがみかを確認する。立ちなら近距離立ち強Ⓟをつなごう。

しゃがみならしゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち中Ⓟとつなげば、コンボを狙えるぞ。

Pick up! 接近後の読み合いを制す

前蹴りがガードされた後は1フレーム有利となるが、アベルのしゃがみ攻撃は最速でも発生5フレームのため、3フレームの打撃で暴れられるとカウンターを取られてしまう。相手に反撃のチャンスを与えないように、まずは通常投げで相手の暴れをつぶしていこう。これに対し相手がしゃがみ投げ抜けを仕込むようになったら、EXトルネードスルーやEXチェンジオブディレクションで打撃をつぶそう。無敵技の暴れや、後方ジャンプもあるので、様子見も適度にすること。

近距離立ち強Ⓚはしゃがみの相手に対して中段技になる。最後の決め手に使おう。

コンボ

- Ⅰ しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ弱Ⓚ→立ち弱Ⓚ
- Ⅱ セービングアタック(Lv2)→ダッシュ→しゃがみ強Ⓟ(2段目)ⓒ強スカイフォール
- Ⅲ(相手立ち状態)前蹴り→ダッシュ→近距離立ち強Ⓟⓒ強チェンジオブディレクション～セカンドミドル～フィニッシュミドル
- Ⅳ(相手しゃがみ状態)前蹴り(カウンター)→ダッシュ→近距離立ち中Ⓟ or [しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち中Ⓟ]ⓒ中チェンジオブディレクションⓈ～ダッシュ→しゃがみ強Ⓟ→無我

解説

Ⅰはしゃがみ攻撃の連打だが、全段ヒットすれば100以上のダメージを奪える、相手の体力が少ないときに、中段の近距離立ち強Ⓚと並行して使うといい。Ⅱはヒット後に起き攻めを仕掛けられる点が優秀。ジャンプ中Ⓚのめくりや、打撃と投げの二択を仕掛けよう。Ⅲ、Ⅳは上記に書いた前蹴りがヒットした状況で使い分けたいコンボ。前蹴りヒット後の目押しは難しいので、反復練習を欠かさずに。

スパⅣAE事典

●ガイ補足:(※1)リュウ、ケン、春麗、ガイル、ブランカ、ダルシム、バルログ、ベガ、C.ヴァイパー、ルーファス、エル・フォルテ、キャミィ、ディージェイ、さくら、ローズ、ガイ、いぶき、まこと、アドン、ジュリのしゃがみ(ガード状態)/(※2)ガイル、ブランカ、ルーファス、ディージェイ、ガイ、まこと、アドン/(※3)ブランカ、ザンギエフ、バルログ、ベガ、ダッドリー、ルーファス、セス、剛拳、元、T.ホーク、ダン、コーディー、サガット、まこと、アドン、狂オシキ鬼

対戦攻略 フェイロン FEILONG

横押しの強さは健在。画面端に押し込み、ラッシュで仕留めよう。

横押しで画面端に押し込め!

しゃがみ強Ⓟや弱烈火拳（1段目）先端、セービングアタックなどによる中距離からのけん制と、転身やジャンプ中Ⓟによる表裏の二択を絡めた強烈な攻めがフェイロンのウリだ。遠距離ではできることが少ないのでまずはしゃがみ強Ⓟがギリギリ届かない程度の中距離まで間合いを詰めてしまおう。この位置から常に中熾炎脚での対空を意識しつつ、けん制を繰り返して相手をじわじわと押していこう。しゃがみ強Ⓟは相手が動いたときに当たるよう、鼻先に置いておくように使い、弱烈火拳（1段目）は相手のけん制が空振りしたときの硬直に差し込むほか、発生の早いけん制技として使っていこう。

セービングアタックは地上でのけん制合戦で張り合ってくる相手にアクセントとして使うといい。フェイロンのセービングアタックはLv2までためてしまえば、ガードされても最速でダッシュすれば6フレーム有利と非常に有利な状況で近距離戦に持ち込める。長いリーチのけん制から一気に攻めに移れるのは相手からすれば脅威なので、時折タメ→バックステップでタメ動作を見せて威圧し、けん制技を出しにくくさせていくような使い方も強力だ。近距離戦では投げと打撃の二択が強力だが、コマンド投げの転身は成立時に相手と位置を入れ替えてしまう点に注意。画面の位置を見て通常投げと使い分けよう。

強力なけん制技は数あれど、本命はやはり烈火拳。一気に相手を運べるので画面端へ押し込みやすい。

Pick up! 画面端での起き攻めを覚えろ!

画面端で烈火拳をヒットさせたときは3段目を強で出し、即座にダッシュしつつ相手の受身を確認しつつEX転身を仕掛けていくのが強力だ。前方投げからは立ち弱Ⓟを空振りしてからジャンプ中Ⓟを重ねよう。攻撃を出すタイミングで表裏を揺さぶれるぞ。

相手が受身を取っていなかった場合は一度下がり、けん制でプレッシャーをかけていこう。

手を出しにくい場合はEX烈火拳を。2段目をガードされても安全なので使いやすい。

コンボ

Ⅰ しゃがみ弱Ⓚ×2→近距離立ち弱Ⓟ→しゃがみ弱ⓅⒸ▶烈火拳×3

Ⅱ 転身→近距離立ち強ⓅⒸ▶強熾炎脚

Ⅲ 強orEX烈空脚→近距離立ち強ⓅⒸ▶烈火拳×3

Ⅳ 中熾炎脚EX▶～ダッシュ→強烈空脚

解説

Ⅰは下段のしゃがみ弱Ⓚからヒットを確認しつつ、つなぐ基本コンボ。近距離立ち弱Ⓟがしゃがみやられに当たらないキャラには直接しゃがみ弱Ⓟへの目押しを狙う。Ⅱは転身からの追撃。締め技は状況次第でダメージ大の強熾炎脚と、大きく相手を運べる強烈火拳×3を使い分けると効果的。Ⅲは烈空脚で飛び道具をかわしたときなどに狙おう。Ⅳは切り返しや対空からダメージがほしいときに使おう。

対戦攻略 元 GEN

基本性能は決して低くない。細かな強化点を実戦に取り入れよう。

対空面の安定と起き攻めの進化

喪流のしゃがみ中Ⓟor立ち中Ⓚ→強百連勾やしゃがみ強Ⓚといった高性能なけん制技で中距離戦を制し、鋭い跳び込みからの接近戦で相手のガードを崩すという従来の基本戦術に大きな変化は無い。体力の少なさも相変わらずなので、細かな強化点を生かしつつ、よりリスクを減らした立ち回りを心掛けよう。

重要度の高い強化点としては、忌流のしゃがみ強Ⓚの持続時間が延び、頭上付近への跳び込みを落としやすくなったことが挙げられる。この技に加えて、喪流のしゃがみ強Ⓟや忌流のジャンプ強Ⓚ→脊断、無敵技のEX逆瀧などを使い分ければ、さまざまな距離からの跳び込みを迎撃可能だ。

また、強逆瀧の最終段がクイックスタンディング不可能になり、強力な起き攻めを仕掛けられるようになった点も見逃せない。まず、強逆瀧を最終段までつないだ後、着地後すぐに強逆瀧を空振りしつつ忌流に流派チェンジ。硬直が解けたら、すぐさま前方ジャンプして相手の起き上がりにジャンプ中Ⓚを重ねると、ガード方向が見切られにくい起き攻めが完成する。タイミングを計る技を中逆瀧に変えたり、空ジャンプ下段などを交ぜることで、より見切られにくくなるはずだ。

逆瀧でタイミングを計った後に前方ジャンプ。

ジャンプ中Ⓚを重ねた後は、コンボⅠへ。

Pick up! 各種蛇穿からの新コンボ

各種蛇穿の最終段から一つ前の転がり部の硬直が短くなったことで、コンボⅡやⅢがつながるようになった。蛇穿はガードされると発生3フレームまでの技で反撃されるが、該当する技を持たない相手に対しては強力な固め、ケズリ手段として機能する。ヒット時はやや離れた間合いで1フレーム有利な状態になるので、喪流の立ち中Ⓟでの暴れつぶしと移動投げ（中Ⓚ→弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し）に連係させよう。なお、立ち中Ⓟがカウンターヒットすると、喪流のしゃがみ強Ⓚがつながる。

しゃがみ中Ⓟの先端当てから弱蛇穿につなぐ。キャラによっては強蛇穿もつながる。

コンボ

Ⅰ（忌流）ジャンプ中Ⓚ→（流派切り替え・喪流）→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→ターゲットコンボ2（強Ⓟ→中Ⓚ）Ⓒ▶弱逆瀧

Ⅱ（忌流）しゃがみ中ⓅⒸ▶弱蛇穿（最終段の1段前）EX▶～ダッシュ→（流派切り替え・喪流）→立ち中Ⓟ→ターゲットコンボ2（強Ⓟ→中Ⓚ）Ⓒ▶弱逆瀧

Ⅲ （忌流）しゃがみ中ⓅⒸ▶EX蛇穿（最終段の1段前）EX▶～ダッシュ→死点穴

解説

Ⅰは基本連続技。ジャンプ中Ⓚを出した直後に流派切り替えを入力するのがポイントだ。着地後すぐにしゃがみ弱Ⓚを出すと忌流のしゃがみ弱Ⓚが出てしまうので、一瞬だけ待つようにしよう。ジャンプ中Ⓚが高めに当たったときでもつなげられるので、ぜひマスターしたい。ⅡとⅢは蛇穿からのコンボ。EXセービングを弱Ⓟ中Ⓟ強Ⓟ中Ⓚ同時押しですると、喪流への流派チェンジを兼ねることができる。

スパⅣAE事典 ●（前ページ）アベル補足:［（※1）しゃがみ状態の相手に前蹴り（通常orカウンター）→近距離立ち強Ⓟがヒットするキャラ］:ブランカ（カウンターのみ）、ガイル、ザンギエフ、バルログ（カウンターのみ）、バイソン（カウンターのみ、やや遅らせて出す）、サガット、ルーファス（カウンターのみ）、セス、フェイロン、剛拳、元、エル・フォルテ、アベル、さくら、ディージェイ、コーディー、T.ホーク、まこと、ハカン

対戦攻略

まこと MAKOTO

接近戦での破壊力は健在。前バージョンからの変更点に対応しよう。

後方投げからの起き攻め

肘落とし三連突き・荒磯（後方投げ）後の硬直時間が延びたため、起き攻めに使うパーツが変化した。うつ伏せダウンからの起き上がり速度が標準的なキャラと1フレーム早いアドンには、ダッシュから垂直ジャンプ攻撃を重ねる起き攻めを使おう。垂直ジャンプ攻撃後にガードを入力しておけば、発生速度が4フレーム以上の無敵技を出されてもガードが間に合う。そのほかには、ジャンプ攻撃を空振りした後に➡＋中Ⓟを出して持続部分を重ねる起き攻めが強力。ガード時は5フレーム、ヒット時は8フレーム有利になり、ルーファスのEX救世主キックやさくらのEX咲桜拳、コーディーのEXゾンクナックルなど、発生の遅い無敵技であればガードが間に合う。うつ伏せダウンからの起き上がり速度が1フレーム遅いブランカ、ダルシム、サガット、バルログには、立ち中Ⓟを空振りした後に垂直ジャンプ攻撃を重ねる起き攻めが効果的。発生速度が5フレーム以上の無敵技をガードできるが、ブランカのEXバーチカルローリングやダルシムのヨガインフェルノ、サガットのタイガージェノサイドには負けるので、相手のゲージ状況を確認して使うようにしよう。なお、重ねる攻撃をジャンプ強Ⓚではなくジャンプ中Ⓚにすることで、強吊るし喉輪・唐草が届く間合いに着地する。これらの起き攻めに、ガード崩しの吊るし喉輪・唐草や後方投げ、バックステップ対策の低空or着地間際の閃空カカト落とし・剣などを交ぜて選択を迫っていきたい。ちなみに、低空閃空カカト落とし・剣は⬇⬋⬅⬋⬅＋Ⓚと入力することで、より低空から繰り出せる。高度を調節しやすい⬋⬇⬉⬅＋Ⓚの入力方法と使い分けることができれば理想的だ。

Pick up! セービングアタック対策のターゲットコンボ

低空閃空カカト落とし・剣に対して、セービングアタックで反撃してくる相手には、二段目にキャンセルがかかるようになったターゲットコンボ1（弱Ⓚ→中Ⓚ）が効果的。一段目と二段目の間に割り込まれにくく、ヒット時には中orEX突進正拳突き・疾風につなげられる。遠い間合いでは、判定の強い立ち中Ⓟやしゃがみ中ⓅにEX突進正拳突き・疾風を仕込んで相手のけん制技をつぶしつつ、セービングアタックにはEX突進正拳突き・疾風やダッシュ→吊るし喉輪・唐草を狙おう。

しゃがみ中Ⓟの判定の強さは相手にとって脅威。置き技の使用を抑制させてから接近を。

コンボ

Ⅰ ➡＋中Ⓟ（持続重ね）→［立ち強ⓅⒸ▶EX突進正拳突き・疾風］or 正中線五段突き

Ⅱ ターゲットコンボ1（弱Ⓚ→中Ⓚ）Ⓒ▶中 or EX突進正拳突き・疾風

解説

Ⅰは前述した➡＋中Ⓟ持続重ねの起き攻めからのコンボ。ヒット確認の猶予があまりないので、無理をせずに立ち中Ⓟorしゃがみ弱Ⓚ→EX突進正拳突き・疾風にしてもよい。Ⅱはターゲットコンボ1の2段目がキャンセルできるようになったことを利用したコンボ。中突進正拳突き・疾風は遅めにキャンセルしてしまうとつながらないので、ヒット確認が難しい場合は弱突進正拳突き・疾風に変えよう。

「伝説」を手に入れろ!

最新ムック『極の書』連動企画!!

アーケード版特別称号 ザンギュラのウリアッ上 50名にプレゼント!

3月1日（木）発売のアルカディアムックの最新刊『SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION Ver.2012　極の書』。今月は『極の書』との連動企画として、アーケード版『スパⅣ AE』対応の本誌オリジナル特別称号「ザンギュラのウリアッ上」を抽選で50名の読者にプレゼントするぞ！

雑誌で本来あってはならない誤植（文字の間違いのこと）。本誌の前身的雑誌「ゲーメスト」でかつて掲載されてしまった、『ストリートファイター』シリーズのファンに今なお語り継がれる「伝説の迷誤植」フレーズが『スパⅣ AE』の称号になった！ なお、正しい言葉は「ザンギエフの（スーパー）ラリアット」だぞ（念のため）。

応募の際は右記「応募の注意」と1ページをよく読んでから、本誌綴じ込みのアンケートハガキで送ってほしい。なお、『極の書』では、特別称号「ザンギュラのウリアッ上」、「GAMEST」（『ゲーメスト』誌のロゴをあしらったデザイン）のプレゼント企画を展開（各50名）。こちらもいっしょにチェックしてみてほしい。伝説の称号を手に入れるチャンスだ。多くの応募を待っている！

応募の注意

※プレゼントは「スパⅣモバイルサイト」に登録している方が対象になります。

※応募は本誌143号のアンケートハガキのみ有効です。1ページに記載のプレゼント番号を明記の上、ハガキ裏面のプレイヤー名、プレイヤー IDの枠に必要事項を記載してください。

※「スパⅣモバイルサイト」に一度登録をしたカードのIDであれば、そのカードの使用限度回数が超えていても有効となります。

※「スパⅣモバイルサイト」サーバー情報と照合して登録が確認されないプレイヤー名とプレイヤー IDについては無効になります。カードの登録状況をあらかじめ確認の上、ご応募ください。

※プレイヤー名、プレイヤー IDいずれもハッキリとお書きください。判読できない場合は無効になることがあります。あらかじめご了承ください。

※当選の結果は、当選カードへのオリジナル称号データ追加の反映をもってかえさせていただきます。あらかじめご了承ください。

※アンケートハガキに記載された応募者の個人情報および『SUPER STREET FIGTHTER Ⅳ AE』対応NESYSカードに関する個人情報は、本書および本プレゼント以外の目的で利用いたしません。

③ザンギュラはキックボタン3つ同時押しで足に判定のない、速めの回転のスーパーウリアッ上が出せる。
④E・本田のスーパー頭突

『ゲーメスト』誌1994年1月号（No.83）より。『ストⅡ' TURBO』のロケテスト速報の記事の中に、トンデモない誤植が……。

スパⅣAE事典 ●「ゲーメスト」誌について：1986年創刊のアーケードゲーム情報誌。90年代初めの「ストⅡ」に端を発した格ゲーブーム期はどこよりも早く、濃い攻略で話題に。1999年に惜しまれつつ休刊。この雑誌の後継誌存在となるのが「アルカディア」なのだ。

「かずのこ」が語る『Ver.2012』キャラランク

本作のトッププレイヤーの一人、かずのこが考える今バージョンの最新キャラクターランキングをご紹介。過去作品での対戦経験も踏まえた上で、現状を鋭く分析してくれた。

PROFILE
闘劇2012『スパⅣ AE』優勝で筆頭。卓越したテクニックと的確な状況判断力には定評がある。「イノウエ」の名で闘劇'10『GGXXAC』準優勝という成績も。

トッププレイヤーが見る『Ver.2012』の今

──まず、今バージョンで"強い"と考えているキャラクターと、その理由についてお聞かせください。

かずのこ（以下、か）　キャミィ、フェイロン、アドン、自分の使っているセスの4キャラクターですね。キャミィは接近戦が強く、火力も高いので、近づきさえすればチャンスが生まれるのが強みですね。起き攻めも見切りづらいものが多いです。フェイロンは、前作で猛威を振るったキャラクターですが、調整の影響がそれほど大きくなかったので、まだまだ強いキャラクターになっています。地上戦の強さは、全キャラクターでもトップクラスではないでしょうか。アドンは、ジャガーキックを軸にした立ち回りが対処されづらく、操作がそれほど難しくないので、ミスが出にくいというのも強みです。キャラクターの左右幅が小さいことで、起き上がりに振り向き無敵技を出しやすいのも高評価ですね。

──その中で一人、最強ではないかというキャラクターを選ぶとするとだれでしょう？

フェイロン、アドンは苦手キャラクターが少ないのが強み。立ち回りの安定感が抜群なのだ。

か　個人的には、苦手キャラクターの少ないフェイロン、アドンではないかと思います。セスも苦手というキャラクターは少ないものの、体力が極端に低く中間距離での行動にリスクが高いという弱点があるので、安定感という意味では少し劣る印象です。ただ、それでも凄まじく強いですね（笑）。

──プレイヤーからは『Ver.2012』ではリュウ、豪鬼が強いのではないかという話をよく聞くのですが？

か　リュウは強さはかなりあると思いますが、強さを引き出すまでに相当な練習と知識量が必要になります。それでも、今挙げた四強に比べると、下のランクだと思いますね。豪鬼は、四強のフェイロンに対して分のいい闘いができますが、今回A、Bランクを付けさせてもらったキャラクターに、不利～五分が多いです。起き攻めや阿修羅閃空への対策も取られてきたので、僕の周辺のプレイヤーの間では、それほど評価は高くない印象ですね。

──リュウ以外のAランクキャラクターはどういった点を評価されたのでしょうか？

か　バルログ、サガット、ジュリは立ち回りの強さですね。後、攻めもシンプルながら、強力な攻めのパーツを持っています。ただし、バルログとジュリは一度近づかれると防御面がそれほど強くないため、セスには厳しい闘いを強いられます。サガットは、タイガーショットが機能する組み合わせが多いですね。C.ヴァイパーとルーファスは攻めの爆発力の高さが魅力です。この2キャラクターには、勢いづかれるとあっという間に負けてしまうこともあります。いぶきも攻めが強力な上、飛び道具に対抗しやすいのが高評価のポイントです。

──　Bランクのキャラクターについてはいかがでしょうか？

リュウは勝つために要求されるコンボの難度も高く、膨大なキャラクター対策の知識が求められる。

か　個人的に、Bを付けさせてもらったキャラクターは、相当のプレイヤースキルがないと、安定した勝ちを取れないキャラクターだと思っています。Sランク、Aランクのキャラクターに対して、有利な組み合わせを持つキャラクターも居るものの、それ以上に厳しい闘いを強いられることが多いはずです。豪鬼、アベル、さくらなどは勝った試合の見た目が派手になることが多いので、強いと評価されがちですが、負けている試合を見ると、「ああ、厳しそうだな」と思えるはずです（笑）

セスの得意・苦手は？

──セスが有利と感じるキャラクターについてお聞かせください。

か　見返りの大きい無敵技を持たないキャラクターには、有利を感じることが多いですね。気絶させやすいキャラクターについても、一度の起き攻めで試合を決められることが多いので、有利になるのではないでしょうか。

──苦手なキャラクターはどれくらい居るのでしょうか？

か　今までても高い評価をされているキャラクターなので、苦手キャラクターはフェイロンくらいでしょうか。立ち回りでもリードを取りづらく、起き攻めへの対抗策が強力なので、セスの強みを打ち消しやすいですね。ほかに、これといって苦手というキャラクターは居ない気がします。

──セスは体力が無いので、安定感が無いという評価をされることもありますが、こういった点についてはいかがでしょうか？

か　体力が低いので、数回読み負けただけでKOされてしまうということもありますが、それはセスの火力を考えれば相手も同じです。攻めがうまく通って、相手に何もさせずに勝つということも多いですね。このキャラクターで安定しないというのは、何となくイメージは分かりますが、強さは信頼に足るものだと思います。逆転能力の高さがあるので、窮地から試合を引っくり返しやすいのも魅力ですね。そういった意味で、相手に「安定させない」という、尖った強さを持ったキャラクターになっています。

セスの天魔空刃脚は、本家である豪鬼のものを大幅に上回る高性能ぶり。対空迎撃能力に乏しいキャラクターを圧倒できるのだ。

―― Cランクのキャラクターについてはいかがでしょうか？

か　春麗は、強い行動への対策が進んできて、評価が下がっています。近づかれるまではじっくりと闘えますが、無敵技がそれほど強くないので、起き攻めなどをまともに受けなければいけないのは厳しいですね。ブランカは、アレンジコスチュームを選んでいれば、攻撃判定が分かりにくくなるので、ギリギリBランクといったところでしょうか。エル・フォルテは勝つ試合は勢いよく勝てるものの、立ち回りに不安が多いです。豪拳は、切り返し行動のリスクリターンが釣り合っていないように感じますね。

―― Dランクとなった、ダン、ハカンについてはいかがでしょうか？

か　ダンは、強みは持っているものの、やはり闘い方が大味になってしまって、このキャラクターじゃないとだめという戦術が少ないです。ハカンは、この位置に置きましたが、使い手が少ないので、もう少し伸びてくる可能性もあります。オイル時の強さはネタの域を超えているので、プレイヤーのやり込みに期待しています。ハカンはどうせ弱いからというイメージを持っているプレイヤーが、僕を含め多いのですが、その実、対戦数はそれほど無い上、毎作品パワーアップしているので、実は強かったということがあるかもしれませんね。

―― T.ホークは未知数ということですが？

か　コマンドキャラクターの宿命ですが、ハイリスクハイリターンなメキシカンタイフーンの頻度が高いT.ホークにしか会ったことが無いということで、こういった評価にしました。強いキャラクターではないと思うのですが、リスクを抑え気味に闘うと、どうなるのかが自分には分からないので。多分、接近戦ではある程度メキシカンタイフーンを回した方が強いんでしょうけど（笑）。

「キャミィ、フェイロン、セス、アドンの４キャラクターの強さは、頭一つ抜けている印象です」

稼働三カ月後の状況から、39キャラクターを独自の視点で冷静に分析する「かずのこ」。今と半年後でその評価にどういった変動が起きるのかも注目していきたいところ。続編の企画にも期待してほしい。

「スパⅣ AE Ver.2012」キャラクターランキング
プレイヤー:かずのこ
調査日:2012／2／13

キャラクター	ランク
キャミィ、フェイロン、セス、アドン	S
リュウ、バルログ、サガット、C.ヴァイパー、ルーファス、いぶき、まこと、ジュリ	A
ケン、E.本田、ザンギエフ、ガイル、ダルシム、バイソン、ベガ、アベル、豪鬼、さくら、ローズ、元、ディージェイ、ダッドリー、コーディー、ガイ、ユン、ヤン、殺意リュウ、狂オシキ鬼	B
春麗、ブランカ、エル・フォルテ、剛拳	C
ダン、ハカン	D
T.ホーク	?

強↑

プロゲーマーと海外勢、そして予選を勝ち抜いた猛者の三つ巴という、豪華すぎるこの祭典。ぜひ会場で、WEBで観戦を!

海外選抜チームはあの日本語も立ち回りも完璧な男Ryan Hart選手と、韓国のPoongko選手、台湾のGamerBee選手が参加!

招待選手枠としてウメハラ選手（左）マゴ選手（中）、ときど選手（右）のプロ集団・チーム マッドキャッツが参戦!

詳細はもう見たか!?　ニコ生も決定!

いよいよ3/3(土)に迫った公式全国大会『春獄節』決勝。昨年12月から開催された全国予選も終わり、決勝進出の猛者たちが出そろった。さらにプロ、海外勢の参加も決まり、大会はかつてない名勝負が生まれる予感！　当日会場まで行けない人のために、大会の模様はニコニコ生放送でWEB中継されることが決定したぞ。観戦を楽しみにしている人は、公式HPで詳細を確認してみてほしい。

決勝大会
開催日:2012年3月3日(土)
会場:品川インターシティーホール

詳しくは「ストリートファイターシリーズ公式HP」で!
http://www.capcom.co.jp/streetfighter/

闘うプロデューサー 小野Pのヒトコト言わせて!!

profile:
『ストリートファイターⅣ』&『スーパーストリートファイターⅣ』シリーズ、『ストリートファイター X 鉄拳』(PS3/Xbox 360)の闘う熱血プロデューサー。

『ストクロ』のマスターアップも終わり、コマーシャルの仕込みも終わり、今は、ただただ発売を待つだけになりました。小野は1月からほとんど日本に居座ることも無く、アントニオ猪木さんのように、飛行機がオレの寝床だ状態で、昔の『ストⅡ』のステージ決定画面のように、右から左へと世界を駆けずり廻ってPR活動を続けています。

各国のストリーミング放送などで『ストクロ』の実機デモプレイ、対戦の映像が結構な頻度で最近流れていると思いますが、『触れる』機会が無いのかっ！　というリクエストが多いことも知っています。3月3日、東京・品川で『スパⅣ AE』の全国大会を開催しますが、その会場に最終版の『ストクロ』を出展しているのでぜひ触ってみてください。入場は無料＆自由です。お土産も用意しているので、楽しんでくださいね。ではっ！

機動戦士ガンダム EXTREME VS. FULL BOOST

エクストリームバーサス フルブースト

新要素続々判明!

発中のものを使用しており、変更の可能性があります。

Text:

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2012年4月上旬予定
■使用基板：SYSTEM357専用

エクストリームガンダム（type-レオス）

PILOT レオス・アロイ

プレイヤーナビ セシア・アウエア

スターゲイザー

GSX-401FW

PILOT ソル・リューネ・ランジュ

「ガンダム EXA」とは?

「ガンダム EXA」（エグザ）は、ガンダム総合誌「月刊ガンダムエース」にて好評連載中のコミック。今作では、その「ガンダム EXA」とのコラボレーションによる、主人公搭乗機体・エクストリームガンダム（type-レオス）が登場するぞ!

豪華なCV陣がバトルを盛り上げる!

主人公 レオス・アロイ役
岡本信彦さん

プレイヤーナビ セシア・アウエア役
竹達彩奈さん

稼働前に要チェックだ!!

完全新規機体から懐かしの機体まで、シリーズ最多となる機体が登場する本作。稼働前にチェックしておき、自分に合った機体を今から見付けていこう! 今月も新たな4機体を中心に紹介していくぞ!

ZGMF-X56S

インパルスガンダム

PILOT シン・アスカ

LM312V04

ヴィクトリーガンダム

PILOT ウッソ・エヴィン

ヴィクトリーガンダム、インパルスガンダムは復活参戦だが、エクストリームガンダムとスターゲイザーはアーケード初参戦となる。しかしながら復活参戦の2機、特にインパルスガンダムは今までとは一味違って何と単独でソード、ブラストへの換装が可能となった。ストライクガンダムのように状況に応じた形態への換装を求められそうだ。新規参戦2機体の性能は未知数だが、それだけに期待も高まる。続報&稼働を期待しながら待とう!

新機体・復活機体で過去最多の登場機体数!!

NEW SYSTEM!! 2タイプのエクストリームバーストから選択可能!!

A ASSAULT BURST アサルトバースト

バトル開始前に2種類のタイプからエクストリームバーストを選べるようになった本作。こちらのモードは『連合vs.Z.A.F.T.II』の「パワー覚醒」をイメージしてもらえれば分かりやすいだろう。爆発力を活かして、一気に敵に攻め込むタイプである。高コスト帯が使えばかなりの働きができそうだ。

B BLAST BURST ブラストバースト

こちらは前作『エクストリームバーサス』のエクストリームバーストと似ており、基本性能の強化を活かして冷静に敵を追い詰めていくタイプ。アサルトバーストほどの火力は出ないが、こちらはエクストリームバーストの効果時間が長めとなっている。低コスト機体で選び、長時間生き残る――といった使い方が有力!?

はみ出し FULL BOOST 『EXVS.』にて、衝撃のタイアップを飾ったオープニング楽曲が、今作ではさらに進化! オープニング曲「FIGHT IT OUT feat. K(Pay money To my Pain)」のコラボレーションアーティストは、何と「Hi-STANDARD」の難波章浩氏と「THE MAD CAPSULE MARKETS」の上田剛士氏だ! 稼働時には混雑でなかなか見られないかもしれないが、驚異のオープニングデモ映像ともども必見&必聴だ!!

戦況一新!?　アップデート情報を確認せよ!

Steel Chronicle

スティールクロニクル

Text：ちくわ、OYZ

今回はアミューズメント・エキスポで公開された最新発表をレアな画像とともに紹介！　後編は新巨大エネミー"ニーズヘッグ"の最新攻略も掲載!!

スティールクロニクル
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ネットワークCo-opアクションシューティング
■操作方法：Lグリップ＋Rグリップ
■発 売 日：稼働中（2011年12月7日）
■使用基板：—

第四の巨大鋼鉄虫出現!
双頭の破壊者
ニーズヘッグ

新ボス、新武器が一気に解放!
2月アップデート内容

二つの頭部を持つという、これまでの巨大鋼鉄虫とは大きく異なる特徴を持つニーズヘッグ。この相手とどう戦う!?

　2月中に実装されたアップデートでは、先月お伝えした情報のものに加え、新武器のみならず、新たな巨大鋼鉄虫までもが登場！　この新ボスとはクラスγ（ガンマ）から闘うことが可能となっており、すでに交戦済みの人も多いだろう。武器も先月先行して紹介したものに加えて、下記のものが2月までに追加された。いずれも強力な武器だが、生産にはアドミラル＆ナイトメア素材が大量に必要なので注意してほしい。

強力な新武器が多数登場!

M1KKグレネードランチャー＆M1MMグレネードランチャー

発射後拡散して広範囲の敵を巻き込めるM1KK型（下）と、燃焼効果を付与されたM1MM型（左）。従来型の使いやすい連射能力はそのままに、面白い使い方が可能となった武器だ。

SAC-S & SAC-F（アサルトライフル）

突撃兵装のアサルトライフルに、スタン効果型と燃焼効果型が登場。フルオートで遠距離から弾を当て続けることで、高機動のスタンロッド系武器より[illegible]状態異常発生を低リスクで狙える。

T-BOT-SG（設置ガン）

こちらは先月、先行公開したT-BOT-RLより先に開発可能な二つ目の設置ガン。ショットガン型の設置ガンで射程は短いが、それを補って余りある威力を持つ。

カートリッジも続々追加!

　各武器に併せて、カートリッジも、装填速度強化、補助武器増弾、効果延長、精度強化、反動制御、エイム強化、サイレントなど、多数の種類が新たに追加された。さらに、これらは比較的早い段階（β9～γ1）で生産可能になるので、まだその効果を試したことがない人はぜひ導入してみてほしい。これまでにない強化効果を持つものばかりなので、戦い方の幅が間違いなく広がるぞ！

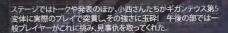
2月中には既存武器の性能調整も入り、突撃兵装のショットガン、重火力兵装の設置ガン（反応角度）、高機動兵装のスナイパーライフル、さらに補助武器の焼夷グレネードやフェロモングレネードなど、多数の武器に細かな修正が加えられた。これらの使い勝手を、改めて試すのも面白いかも？　新カートリッジもいずれも名前通りの面白い効果を持つものばかりなので、併せて試してみるといいだろう。

アミューズメント・エキスポ2012特別ステージにて衝撃の発表が!

今後の大幅アップデート情報

2月18日、アミューズメント・エキスポ2012のKONAMIブースにて開催された本作のステージでは、実況プレイヤーえどさん"＆ふみいちの両氏、そしてカミヤ・シン役の声優・小西克幸さんという、公式HPの実況動画でおなじみのメンバーが登場！

実況動画の枠を飛び出し、ステージ上でもチームワーク抜群（!?）の掛け合いを見せてくれた。ステージ上ではさらに、3月以降実装の新要素も発表！　下記内容のほか、指定エリアにあるスティールシップを護衛するという新形式ミッションなども登場する。また、それに併せて稼働店舗も増加するとのうれしい情報も！　ぜひ、今からプレイして新要素登場に備えておいてほしい。

ステージではトークや発表のほか、小西さんたちがギガンテウス第5変体に実際のプレイで突貫し、その強さに玉砕!　午後の部では一般プレイヤーがこれに挑み、見事仇を取ってくれた。

想像以上の強敵と新装備が登場!

従来のボスたちにさらなる強化形態・第5変体が追加されるのに加え、右イラストの新たな飛行型ボス「フレズベルク」の実装が発表された！　さらに新ハウンドアイテムらしき制服に加え、各兵装の「Ver2.0」が追加されるとの情報も!?

新たな巨大エネミー!?

新たなコネクトレイヤーも登場!

新たな武器とスーツが登場!

新ステージ登場!

「遺跡：夜」と「砂漠：夜」という、従来のステージとは時間帯が異なる新ステージが発表された！　登場エネミーや配置物なども昼ステージとどう異なるのか、非常に気になるところだ。

貴重な設定画を公開!

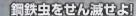
こちらは高機動Ver.2.0の設定画。当日は突撃Ver2.0（上CG）と重火力のVer2.0に加え、新武器「ビームライフル」、「ミサイルランチャー」、「クロスボウ」も公開された!!

速報

全ハウンド必携!『Steel Chronicle』攻略ムック3月末発売決定

3月末発売に向け、『スティールクロニクル』ムックを鋭意制作中！　初心者も安心の基礎講座から、各種データや3月実装の新要素もフォローした内容に加え、このムックでしか見られないコンテンツや、特典ゲーム内アイテム付録も予定しているぞ！

Steel MEMO
新ボス・フレズベルクは3月襲来予定とのこと!　ギガンテウス第5変体は遠距離に届く前足薙ぎ払いや、上級者をも瞬時に窮地へと追い込む高い攻撃力を見せた。Ver2.0スーツは一部性能が従来のVer1.0より高くなるが、同時に弱体化する部分もあるらしい?

鋼鉄虫をせん滅せよ!

エネミー徹底解剖 PART2

先月号で紹介しきれなかった要注意の通常エネミーについて、基本的な事柄を表にまとめつつ簡潔に説明。また、ナイトメア素材を落とす特異変体について解説していこう。

クラスナイトメア

赤いオーラをまとった非常に特殊な個体で、通常のエネミーと大きく仕様が異なるクラスナイトメア。まず、出現頻度が非常に低く、お目にかかるのはまれだ。また、耐久値が通常エネミーの数倍から十数倍あり、リーダーエネミーよりも高く、その上、攻撃したプレイヤーを執拗に追跡して襲ってくるため、一度狙われると非常に危険。低クラスのプレイヤーは、攻撃を避け援護に回るものアリ。

ナイトメア系をゲット!

クラスナイトメアは耐久値が高く倒しにくいものの、ナイトメア系統のアイテムをドロップする。序盤の武器にこそ必要ないものの、中盤以降の武器の生産や強化に要求される貴重品だ。

通常エネミー攻略

ベスマンダニア

空中を飛ぶハチ型の鋼鉄虫。弱点が正面の腹部にあるが、第一変体は耐久値が低いので無理に狙う必要はない。接近されると危険なので、遠距離のうちに倒すのが理想だ。第二変体以降からはバク転しながらの攻撃が加わり、この攻撃が非常に高威力となるで注意しよう。なお、判別しにくい飛び道具による攻撃もあるが、使用頻度は低めなので気にせず戦おう。

基本性質					
[illegible]	腹部	[illegible]	針による突き 回転針攻撃	[illegible]	コマンダー

ランクと獲得EXPの関係			
[illegible]	第1変体	第2変体	第3変体
[illegible]	ε10~χ1	γ5~χ1	α10~χ1
[illegible]	20	240	800

オグリス

ゲーム初プレイ時など、簡単なミッションから出現する鋼鉄虫。基本的に攻撃してこないので一方的に倒すことができる。第二変体以降は、耐久値が高くなるものの、羽に斑点模様の弱点が出現する。照準のズームなどを使って、弱点部位を攻撃する練習に最適だ。鋼鉄虫が大軍で出現する場合は、危険度が低いので最後の方に倒すといい。

基本性質					
[illegible]	羽の斑点模様	[illegible]	— —	[illegible]	ソルジャー

ランクと獲得EXPの関係			
ランク	第1変体	第2変体	第3変体
登場するクラス	ε10~χ1	γ10~χ1	β5~χ1
[illegible]	10	60	160

デモンバリンガ

比較的、耐久値の高いクモ型の鋼鉄虫。弱点が頭とお尻の先端の二カ所にあるが、表面積が小さい上に、基本的にうつぶせ状態で移動するため隠れて攻撃しにくい。また、抱きつき攻撃が強力で、組み付かれると最悪の場合、一気に耐久値が0になりショートする。瞬殺するか、遠距離からの攻撃が無難。大軍に紛れて接近されないように注意しよう。

基本性質					
[illegible]	頭、お尻の先端	[illegible]	抱きつき攻撃 ジャンプ抱きつき攻撃	[illegible]	ジェネラル

ランクと獲得EXPの関係			
[illegible]	第1変体	第2変体	第3変体
[illegible]	γ10~χ1	β10~χ1	α10~χ1
[illegible]	180	400	600

ペントリス

帯電した雷撃球で攻撃してくる遠距離攻撃型の鋼鉄虫。本体の動きは遅く、飛び道具である雷撃球のスピードも遅い。ただし、この雷撃球は地面に着弾してから、攻撃判定が長時間残る。このため、多数出現する場合は早めに倒すのが理想だ。なお、弱点は背面のお尻部分。背後に回り込むか、グレネードなどでダウンさせてから、弱点部分を攻撃するといいだろう。

基本性質					
[illegible]	背面のお尻	[illegible]	ジャンプして雷撃球 放物軌道の雷撃球	[illegible]	ジェネラル

ランクと獲得EXPの関係			
[illegible]	第1変体	第2変体	第3変体
[illegible]	ε10~χ1	α5~χ1	Ω5~χ1
[illegible]	160	280	400

Steel MEMO

ドロップアイテムの色補足:水色=ソルジャー、緑色=ウォーリア、黄色=コマンダー、オレンジ色=ジェネラル、赤色=アドミラル、黒色=ナイトメアとなる。
倒したエネミーよって、ドロップするアイテムの種類は決まっており、水色、緑、黄色、オレンジは通常エネミー。赤のアドミラルは、巨大エネミーの部位破壊と撃破時にドロップする。

まるで双頭の龍を思わせる鋼鉄虫のニーズヘッグ。左右の頭で攻撃方法が異なるので、それを見極めて攻撃しよう。弱点部位が出現したら、一気に攻撃を撃ち込め!

二つの頭部を持った鋼鉄虫!

ニーズヘッグは、二つの頭部それぞれが異なる攻撃パターンを持つのが特徴。炎系の攻撃が多く、ホーミング性能の高いものや、地面に着弾したあとに火柱を上げて画面に残る攻撃がある。

戦闘のセオリーは、二つの頭への集中攻撃。二つを破壊できればダウンして、胸部の弱点が出現するのだ。ダウン中は無抵抗なので、この場面でいかに火力を集中して攻撃できるかがキモだ。

なお、頭部は一定時間経過すると再生してしまう。一方の頭部だけを破壊しても、ダウンすることもなく、弱点も出現しない。そのため、交互に頭部を破壊していると、いつまでたっても弱点が露出しない悪循環におちいってしまう。パーティーメンバーの行動も意識して、なるべく二つの頭部を均等に攻撃し、同時に破壊するよう心掛けよう。

二つの頭部から吐き出す多彩な炎攻撃がメインとなる巨大砲台のような鋼鉄虫だ。飛び道具を避けつつ闘え!

この補助武器が有効!
回復グレネード

ニーズヘッグとの戦闘で、多く攻撃することになるは、二つの頭部。これらは高い位置にあるので、攻撃系の補助武器は届かないことが多い。そこで出番となるのが回復グレネードだ。これでショートする回数を減らした方が、結果的にパーティとしての攻撃力が増すことが多い。自分が被弾した時に回復するためにも、味方と離れない位置取りで戦おう。

左頭部の攻撃パターン

最も使用頻度が高いのは、両頭でほぼ同様の攻撃方法となる、四連続で火の玉を吐き出す攻撃。この火の玉は弾速が非常に遅いが、ホーミング性能が高く、地面に着弾して火柱を上げる。左頭部独自の攻撃は、炎のレーザー攻撃。口元がピンクに光るのが目印で、発光後にひし形の炎を飛ばす。ひし形の炎は、複数に分かれて拡散する攻撃と、ホーミングする攻撃があり、どちらも弾のスピードは速い。見てから避けるというより、絶えず動いて避けるのがセオリーとなるだろう。

上空レーザー打ち上げ

拡散レーザー攻撃

右頭部の攻撃パターン

四連の火の玉攻撃は、弾のスピードが遅く見切りやすい。しかし、左頭部と同様に、ホーミング性能が高いので、大きく避けるのが基本になる。右頭独自の攻撃は、火炎放射の薙ぎ払い。横に首を振りながら扇状に炎を振りまく。ギガンテウスの火炎放射に近く、正面での攻撃は避けたいところ。

そして、二つの頭部による同時の上空打ち上げ攻撃は、着弾して火柱を上げる。地面を見てれば着弾場所が分かるので、この時は無理に攻撃せず、回避に専念してもいいだろう。

四連続の火の玉攻撃

火炎放射の薙ぎ払い

左頭部の主な攻撃

- 四連続の火の玉攻撃
- 拡散レーザー攻撃
- 上空レーザー打ち上げ
- ホーミングレーザー攻撃

右頭部の主な攻撃

- 四連続の火の玉攻撃
- 拡散火の玉攻撃
- 上空火の玉打ち上げ
- 火炎放射の薙ぎ払い

仲間との連携が勝利のカギ

前述したように、二つの頭部を同時に破壊するのが攻略のカギ。そのためにも、一方の頭部に破壊ギリギリまでダメージを与えてから、もう一方の頭部を破壊するとよい。そして、時間をかけずに残った耐久値の少ない頭を破壊できれば完璧だ。

基本的には、射撃武器なら頭部を狙う。的が小さいので、照準のズーム機能を使うといい。突撃のグレネードランチャーや重火力のロケットランチャーなど爆発系は、頭部と本体をつなぐ首(破壊してなくなる場所と本体の境目)を狙っていこう。

なお、破壊後は胸部に弱点が出現するので、正面近くで破壊できると、弱点を撃ちやすいぞ。

ダウンから起き上がる時、前脚を振り下ろす地震攻撃に注意。範囲が非常に広いので、離れるかジャンプして避けよう。

胸の真ん中のオレンジが胸部の弱点。ダウン中でも微妙に上下するので、ロックオンて弱点に着実に当てよう。

二頭同時の旋回攻撃!

巨体を旋回させる二頭同時攻撃には要注意! 左頭部が炎のレーザーを照射しつつ、右頭部が多数の火の玉を拡散して放つ。レーザーには足元近くに潜るか、範囲外まで離れるといった対策が有効。火の玉は通常と同じで大きく回避行動をしつつ避けるとよい。

右頭の攻撃は、多数の火の玉を吐き出し、着弾後の火柱も厄介。この時は回避に専念した方が無難かもしれない。

ニーズヘッグ補足:四連火の玉は本当に厄介。回避行動中に頭を攻撃にしくい上に、ほかのプレイヤーを狙った火柱に当たることがしばしばある。そこで、四連火の玉がニーズヘッグに一番近いプレイヤーを追尾することを利用した、囮戦法が有効となる。囮になるプレイヤーは真横に位置取りしつつ、後方に回り込むように避けよう。自分は攻撃できないが、ほかのプレイヤーが頭を攻撃しやすく、火柱に誤って当たることもない。

まだまだ熱い!　最新のネタで闘い抜け!!

AOUショーにて「鉄拳アンリミテッド(仮称)」が発表され、まだまだ盛り上がる本作。今月は、ついに導入された「ペアプレイモード」を紹介。また、併せてキャラ別の最新"ひとネタ"も掲載しているぞ。

Text:福士　協力:パペル樋口

主要技フレームやダメージ数値も掲載!!

半蔵門鉄拳衆が総力を結集して作り上げた『鉄拳TT2』攻略本が絶賛発売中!　写真付き主要技解説(&フレーム数値)やコンボ満載の対戦攻略、攻撃力数値も載っている技リストで、ワンランク上の闘いを目指せ!　まだまだ買えますヨ!!

鉄拳タッグトーナメント2
拳怒重来(けんどちょうらい)
●本体1,600円+税

『鉄拳TT2』ムック絶賛発売中!

鉄拳タッグトーナメント2
■メーカー　:バンダイナムコゲームス
■ジャンル　:対戦格闘
■操作方法:8方向レバー+5ボタン
■発 売 日:2011年9月14日(稼働中)
■使用基板:SYSTEM369

記事中の記号・略号
TA …タッグアサルト
…バウンド誘発技を使ったコンボのつなぎ
T …打撃チェンジ技を使ったつなぎ

これぞ"リアルタッグバトル"!!

「ペアプレイモード」解説

12年の時を超えて、リアルタッグで遊ぶ「ペアプレイモード」が堂々の復活!?　パートナーと共に、世界最強タッグを目指せ!

「ペアプレイモード」で遊んでみよう

リアルタッグで競える熱い「ペアプレイモード」がついに解禁された!　専用のコンパネを使い、1セットで最大四人まで対戦できるぞ。しかもお得なことに、二人で遊んでもプレイ料金は通常通り。プレイヤーの財布にも優しい仕様となっているのだ。もし行きつけのお店が「ペアプレイモード」に対応していたら、気軽にプレイしてみよう!

気になる操作方法だが、いたってシンプルに仕上がっている。プレイヤーは、キャラクターセレクト時に決定したキャラをそれぞれ操作することになるのだが、「画面外に控えているキャラを担当しているプレイヤーはTAGボタンのみ」操作ができる。たとえ自分が控えに回っているときでも、ペアを組んだパートナーがピンチの場合には、すぐにチェンジして助けることができるぞ。

お互いにチェンジを駆使してコンボを決めたり、ピンチの仲間を華麗なチェンジで救出して逆転をすれば、盛り上がること間違い無しだ!

「ペアプレイモード」基礎知識

- 「ペアプレイモード」に設定された筐体では、専用コンパネを使用(レバー+ボタンが2セット)
- プレイ料金は通常と同じ
- 一人でプレイ/二人でプレイをプレイヤーが任意に選択可能(キャラセレ画面で、協力者がスタートボタンを押すと協力プレイに)
- 対戦も可能。2対2のリアルタッグはもちろん、1対2の変則対戦もできる
- 画面外(控え)のプレイヤーは、TAGボタンのみ操作可能
- カードも使用可能(詳細は以下カコミにて)

画面下部に、「PAIR PLAY MODE」と表示されていれば、それが「ペアプレイモード」対応の目印。というか、片側のコンパネにレバーとボタンが2セットあるので、遠目からでも判別可能というウワサも(笑)

画面のココに注目!!

カード使用時の注意点

バナパスポートを使うことで、ペアプレイモードの戦績を個別に記録できる。ただし、使用できるのはメインのプレイヤー(最初にスタートボタンを押したプレイヤー)のみ。また、表示される戦績はあくまでペアプレイ戦績専用となっており、ペアプレイモードに設定された筐体で一人で遊んでも、表示はペアプレイ戦績だけが表示され、戦績の変動は起こらない。ちなみに、ファイトマネーやジャックポットは従来通り獲得できる。

	「ペアプレイモード」(ペアプレイ)	「ペアプレイモード」(シングルプレイ)
勝敗数	ペアプレイ勝敗数を表示(変動あり)	ペアプレイ勝敗数を表示(変動無し)
経験値	変動無し	変動無し
ファイトマネー	○	○
ラッキーボックス	無し	無し
ジャックポット	○	○
賞金首イベント	無し	無し
チームトライアル	無し	無し
ランキングポイント	獲得しない	獲得しない
チームポイント	獲得しない	獲得しない
チーム経験値	獲得しない	獲得しない

厳選"ひとネタ"攻略

待っていたぜデビルマシン！ ステージを広く使える代表タッグ

扱いは難しいが性能は折り紙付きのデビルジンを、ジャック6の破壊力がサポートする危険なタッグ。積極的にビームを当てられるぞ！

ジャック6の堅牢さを活かす展開に持ち込む

デビルジンの唯一ともいえる欠点である「操作の難しさ」を、相方のジャック6が補ってくれるこの組み合わせ。右のカコミを見てもらえれば分かると思うが、このタッグはコンボが簡単で非常に威力が高い。そのため、無理に確定反撃やスカし確定として最速風神拳等を狙う必要が無く、紫雲二段蹴り(⇩)でタッグコンボを決めれば、十分に相手の体力を回復可能ゲージごと奪える。立ち回りのみに集中することができるというわけだ。

また、このタッグはコンボの運び能力が群を抜いて高いため、ステージを広く使うことができる。どちらのキャラクターから始動した壁コンボでも致命傷を与えることができ、壁際での攻めも非常に強烈。壁ステージでは一度の浮かせ技ヒットから試合が決まることも少なくない。かといって無限ステージが苦手ということはなく、それぞれ二人とも無敵タックルを絡めた非常に厳しい起き攻めが可能なため、期待値が大幅に下がるということもないのだ。

どんなシチュエーションでも簡単に高火力をたたき出せる、そう快感にあふれたこのタッグ、試しに一度触ってみてほしい。

デビルジンでリードを奪い、ジャック6で守り切る……というパターンが理想的。

起き攻めで重ねる無敵タックルは、回避が困難であるため非常に強力といえる。

コンボ解説

通常のコンボ

●デビルジン始動

I：紫雲二段蹴り(⇩)or風神拳(⇨☆⇩⬊)Ⓣ➡ ⇨入れ→スレッジハマー(⇨➡)→前ダッシュ(⇨⇨)～⇨入れ→マッドドーザー(⇦)

II：追い突き(立ち途中に)→前ダッシュ～白鷺遊舞2発止め(⇨⇨)→荒魂撃ち(⇧)→【TA：パトリオットナックル(⇧)】→一瞬待って～雷紅昇波(⇧)×2～3

●ジャック6始動

III：⇧→ニーウェッジ・フルアクセル(⇦)→【TA：羅刹門・参(⇦⇨)】→シザースメガトン(⇨➡)

IV：バイオレンスアッパー(立ち途中)or メガトンパンチ(⇦⇧⇩⇧)Ⓣ➡腓骨抜き(⇧)→踵落とし1発止め(立ち途中)→荒魂撃ち(⇧)→【TA：パトリオットナックル(⇧)】→雷紅昇波(⇧)×2～3

V：ロケットアッパー(⇨➡)or エクスプローダー(⇦⇧⇩⇧⇨⇧)Ⓣ➡雷紅昇波(⇧)→馬頭螺旋～特殊ステップ(⇨➡⇨⇨)→立ち→荒魂撃ち(⇧)→【TA：パトリオットナックル(⇧)】→雷紅昇波(⇧)×2

壁コンボ

●デビルジン始動

VI：荒魂撃ち(⇧)→【TA：サイクロンハンマー()1、2発目ヒット】→鬼鐘楼(⇦)(→サイクロンハンマー()3発目ヒット)→鬼鐘楼(⇦)

●ジャック6始動

VII：スレッジハマー(⇨➡)→【TA：羅刹門・参(⇦⇨)】→⬆でしゃがみ～リバースダブルハンマー・バースト(立ち途中)

Iは基本にして高威力コンボ。ステップイン⇨は⇨⇨➡と入力すると簡単。II雷紅昇波後にダッシュすると起き上がりに無敵タックルが重なる。追い突き(立ち途中に)後にをホールドするのがコツで、以降の技はすべてをホールドしながらとを押すだけで出せる。トドメの雷紅昇波は1発目を最速で出すと空振りやすいので、一瞬遅らせるのがベスト。残り2発は連打でOKだ。IVジャックのどの始動技からも決められるほか、デビルジンの起き上がり下段攻撃カウンターからも奥移動を挟めば決まるため汎用性が高い。Vは浮きの高さを利用し、計3発の雷紅昇波を決める。初段の⇧→⇨➡⇨⇨のつなぎは、ダッシュを若干長めにするか、入力を遅らせると安定しやすい。入力を伸ばし過ぎて⇨⇨⇨にならないよう気を付けよう。VIのバウンド後はを連打し、ジャック6が動作に入ったら⇦を連打すると簡単。VIIは羅刹門・参の硬直を見切って、素早くしゃがみ状態に移行するのがコツ。

厳選"ひとネタ"攻略

Just bring it!（かかってこい!） プロレス最強伝説再び！

高い人気を誇るキング＆アーマーキングのタッグを攻略。プロレスラーがタッグマッチで負けるわけにはいかねえよな！

コンボと役割分担を整理しよう

コンボのダメージと、相性のよさに由来する火力、強力な投げによる崩し能力を併せ持つこのタッグ。きちんと機能させれば非常に強力だが、実はかなり繊細な運用が必要となっている。

まず、このタッグはキングとアーマーキングを同じように動かしていては真の強さを引き出せないということに注意しよう。ハイスタンダードかつ浮かせ技が強力なアーマーキングと、大ダメージを期待できる投げコンボと、強烈な起き攻めを持つキングでは、自然と立ち回りは変わってくる。時と場面でまめにチェンジし、両者の長所を引き出すように闘うことを意識したい。

幸い、どちらのキャラクターも確定反撃は非常に強力なので、守備力は高い。常に体力をリードできるように、落ち着いて試合を運ぶことが勝利への近道となるだろう。

また、コンボの取捨選択は大事な要素だ。コンボの締めに空中投げを使うことが多いため、安定して大ダメージを与え、同時に起き攻めも可能なことがこのタッグの長所。どちらのキャラクターを残し、起き攻めでどうやって相手をK.O.するか、というビジョンを常に持ちながらコンボを使い分けたい。

苦手キャラが少ないアーマーキング。ラウンド開始時など、迷ったらこちらを登場させておこう。

空中投げからの起き攻めで相手のタッグクラッシュを読んだら、チェンジでかわして浮かしてやろう。

コンボ解説

通常のコンボ

●キング始動

I：ジャンピングニーリフト(⇩)→立ち→アメリカンジャブ～ヘッドバット(⇦)→【TA：スペースローリングボディプレス()】→前ダッシュ(⇨⇨)～シャドーラリアット(⇨)→ダブルアキレス腱固め(空中の相手に⇩or⇩)

II：ボディスマッシュ(しゃがんだ状態で⬈)Ⓣ➡ブラックニーリフト(⇧)→レバークラック(⇧)→ハンマーインパクト(⇨)→【TA：左横移動～ブルータルスティング(⇧☆)】→スイッチジャンピングニーアタック(⇩)→ランニングクロスドライバー(空中の相手に⇨⇨⇨)

●アーマーキング始動

III：ブラックスマッシュ(⇨☆⇩⇧)or⇩→ブラックスマッシュ(⇨☆⇩⇧)Ⓣ➡立ち→ローリングエルボーラッシュ(⇨)→【TA：スペースローリングエルボー()】→ランニングジャガーボム(空中の相手に⇨⇨⇨)

IV：デスサンド(横移動中)→【TA：ブルータルスティング()】→ダークネスサイクロン()→ショルダーインパクト(⇨)

壁コンボ

●キング始動

V：ローリングエルボーラッシュ(⇨)→【TA：デスサンド(横移動中に)】→⬆でしゃがみ～ラウンドトリップチョップ(立ち途中に)

●アーマーキング始動

VI：デスサンド(横移動中)→【TA：ストライクエルボーラッシュ(⇨)】→ランニングクロスドライバー(空中の相手に⇨⇨⇨)

Iは威力と強烈な起き攻めを兼ねたコンボ。ダウン投げを狙うチャンスだ。IIは超高火力だが、難度も高い。ブルータルスティングを引き付けて低めで当てよう。

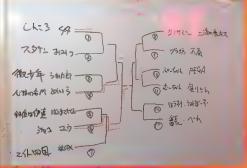
IIIは、空中コンボ初段のブラックスマッシュの入力がカギ。IVはデスサンドからの安定コンボ。体の大きいキャラには【TA：ブルータルスティング()】→スイッチジャンピングニーアタック(⇩)→ダークネスサイクロン()→ショルダーインパクト(⇨)というつなぎが入る。

Vは最後を補正切りで締めるため威力は高いが、体の小さい相手や軸ズレを起こしてる場合にはやや不安定となる。軸ズレ時は、脳天唐竹割り(⇧)→【TA：エルボードロップ(⇧)】→シューティングキックロードロップ(⇧⇩)に切り替えよう。

奥深さはシリーズ最大！ 俺も毎日まだ成長してるぜ！（笑）

鉄拳番長

鉄拳番長軍団 格闘記

中間地点!? 番長軍団愛知へGO！の巻

名古屋嬢は!? 番長軍団野望珍道中記♪

今回はどこの土地を制覇しようか……なんて妄想しながら日本地図を眺めていたら一本の電話が……「そろそろうちに来ませんか？」なんて電話をもらっちゃったぜ♪ なんと2年半ぶりにこの土地からオファーが！ てな感じでちょっとテンションが上がった！ そう、愛知県は名古屋市！ いつもこの土地だけをすっ飛ばして全国行脚に行っていたぜ！（決して逃げていたわけじゃありませんw）。

今回はいつもの「ノビ」がどうしても外せない野暮用により組み手を断念せざるを得ない状況になってしまった……代わりの人選はだれにしようか……「ノビ」クラスのプレイヤーでなければ制覇は厳しい！ ということで、「ノビ」に勝るとも劣らないプレイヤーを用意したぜ♪ 前回の日本橋組み手でも大人気であり、現役アルカディアライター、WCGでも大活躍し、日本のプレイヤーでは恐らく世界的に最も有名であろう「ユウ」を連れてnamcoワンダーシティ名古屋店にお邪魔したぜ♪

偶然の産物!? ペアルックで仲良く名古屋デートだ!!（笑）

自分で自分を追い詰める！ こいつは絶対に強くなるぜ!!

覇道その十四 自己犠牲!?

店舗に入ると目の前にリングが!? やはり格闘といえばリングだね♪ ナムコのお店で何店舗かは、こうやってリングの中に鉄拳があるからいつもとは違う雰囲気で対戦できるぜ！ みんなも味わってくれよな♪ まずは組み手！って感じで対戦を進めていくと、なんと今日だけのために東京や大阪からプレイヤーが来店してくれた！ これには全力で応えないとな！ と思い挑んだらいきなり敗北……舐めてかかると厳しいという現状が分かったぜ！（笑）しかも、普段はイベントに出ないプレイヤーやカードを登録していないプレイヤーも10名近く参戦してくれたぜ♪ やはり世界大会上位入賞の「ユウ」パワーはすごい！ 今回は名古屋のドン「ぷーちゃん」も来てくれて組み手は盛り上がりまくり！ 「ユウ」VS.「ぷーちゃん」の試合はぜひとも全国配信したいくらいベストバウトだった！ なんと「ユウ」の負けはその一回だけ！ さすがに安定した強さを見せてくれた！ そしてランダム2on2へ！ 俺のペアは若手の「べれ」、一方「ユウ」は「ジャコ」とペアになったぜ。しかも俺のペアが、「この試合負けたら眉毛剃りますよ！」とか自分で言い出した！（笑）そう、いつも眉毛をかけて闘う戦士「ノビ」の影響がこんな若者にまで浸透するとは……まぁ、きっちり一回戦で敗北して綺麗に眉毛を無くしたんですけどね（笑）。自分で言って、自分で剃る……これには男を感じた！ ありがとう「べれ」！ またしても一回戦で敗北してしまった俺は実況勢へ……ここは「ユウ」にすべてを託すしかない！ 順調に勝ち上がり、なんと決勝へ！そう、決勝の相手はやはりあの男「ぷーちゃん／PEGA」ペア！「ジャコ」が頑張るもやはり「ぷーちゃん」の壁は厚い……しかし、フルセットの末「ユウ」が撃破！ 実は「ノビ」より頼りになる男なのか!? という立ち回りで見事優勝したぜ♪ おめでとう！ 「ユウ／ジャコ」ペア！ 彼らには優勝称号の「最後の武士」をプレゼントだぜ！ また名古屋でイベントも考えているから楽しみにしてくれよな!!

臨場感抜群のリングで雰囲気も最高だったぜ！

一回戦の突破が今後の目標となりました♪

いい表情の二人だ！ ユウの力は本物だったぜ!!

これが名古屋を牽引する勇者「ぷーちゃん」だぜ♪

番外編 番長軍団野望珍道中記♪ 覇道EX 台湾・高雄、台北潜入物語

さてさて、今回も日本を離れ台湾へ遠征！ 12月に『鉄拳TAG2』が稼働したばっかりの地域だ！ なんと現地の会社から初心者講習会と組み手のオファーが!! ということでまた「初心者講習会～組み手～撮影会～サイン会～握手会」なんて芸能人的な活動をしてきたぜ（笑）。台湾の人たちは本当に優しくて、親切で純粋な人たちが多かったイメージだった!! 3日間いろいろな所を渡り歩いて台湾中のプレイヤーと交流できたぜ！ 今年中にもう一回行きたい土地になったのは秘密だ（笑）。台湾プレイヤー本当にありがとう!!

台湾の初心者から強者までがそろったぜ♪

講座もたくさんの人たちが聴いてくれた！
少しでも力になれたことに感謝だ！

みんな最高の笑顔で出迎えてくれた!! ありがとう台湾!!

鉄拳TAG2 冬の拳道場祭り 特別称号大会優勝者を羅列

店名	プレイヤー名	付与結果【ベスト8】	付与結果【優・準優】
プレイシティキャロット横浜店	いねむり	成長段階	伝説の闘人
プレイシティキャロット横浜店	∞蛇ヲ喰らウ鷹∞	成長段階	伝説の闘人
プラボ枚方店	カロ歯令(かれい)	興味津々	最後の武士
プレイシティキャロット巣鴨店	なみっちぱみゅぱみゅ	興味津々	伝説の闘人
プレイシティキャロット巣鴨店	ポン	興味津々	伝説の闘人
プレイシティキャロット巣鴨店	領域	興味津々	伝説の闘人
ワンダータワー京都店	☆戦場に咲いた花☆	興味津々	最後の武士
namco大阪日本橋	ニモです(￣^￣)	妹	伝説の闘人
namco梅田店	カロ歯令(かれい)	臥竜鳳雛	伝説の闘人
ワンダーシティ南熊本	俺の名はレイジ!	成長段階	最後の武士
namco渋谷店	ヒロ	興味津々	伝説の闘人
namco渋谷店	せやな　たかし(12歳)	興味津々	伝説の闘人
プラボ荻窪店	ＰＡＲ	臥竜鳳雛	最後の武士
プレイシティキャロット伊勢佐木町店	マックス@ホンコン	強行手段	最後の武士
namcoいわき店	TDN瓦屋	妹	伝説の闘人
namco越谷店	いえろー	今を生きる	伝説の闘人
namco王子サンスクエア店	こぅちゃん	成長段階	最後の武士
namco王子サンスクエア店	花龍	成長段階	最後の武士
プラボ秋田店	京弥@中毒	今を生きる	最後の武士
プラボ南松本店	しん太☆彡	強行手段	最後の武士
ワンダーシティ調布	雷蔵	不断の努力	最後の武士
ワンダーシティ与野	†b☆r☆q†	妹	最後の武士
ナムコランド幕張店	しょくん	強行手段	伝説の闘人
ナムコランド幕張店	清水	強行手段	伝説の闘人
ナムコランド水島店	∞蛇にピαス∞	成長段階	最後の武士
ナムコランド大館店	†$alesman†	臥竜鳳雛	最後の武士
プレイシティキャロット巣鴨店	ＭＡＺ	強行手段	伝説の闘人
ナムコランド阿佐ヶ谷店	復活の棚町薫	興味津々	伝説の闘人
namcoイオンタウン郡山店	●星になりたい●	不断の努力	最後の武士
プレイシティキャロット横浜店	妄想愚連隊	強行手段	伝説の闘人
プレイシティキャロット横浜店	背脂	強行手段	伝説の闘人
namco渋谷店	×	妹	伝説の闘人
namco渋谷店	こもりんとぴのくん	妹	伝説の闘人
プラボ長野店	☆彡野菜キング☆彡	興味津々	最後の武士
プラボ都筑店	◎へぼけん◎	強行手段	最後の武士
熊谷ナムコランド店	はると	強行手段	伝説の闘人
プレイシティキャロット横浜店	ギンタマン	興味津々	伝説の闘人
プレイシティキャロット巣鴨店	dandell	成長段階	伝説の闘人
プレイシティキャロット巣鴨店	スリーマイルコロン	成長段階	伝説の闘人
ワンダーパークヒーローズベース	勘違いシマウマゼウス	不断の努力	最後の武士
namco中野店	まことしやか	妹	最後の武士
namco梅田店	破壊王	成長段階	伝説の闘人
ワンダーシティ南熊本	†【亜李夢】†	興味津々	最後の武士
namco渋谷店	ナゲット	不断の努力	伝説の闘人
namco渋谷店	ハーブマン	不断の努力	伝説の闘人
ブリッズ宇和島店	白金ノ鷹	妹	最後の武士
プラボ太田店	10代目上岡サンダー	妹	最後の武士
namcoいわき店	あすとろん	興味津々	伝説の闘人
namco王子サンスクエア店	りょう〔C.C〕	妹	最後の武士
namco王子サンスクエア店	2ndFurumizu	妹	最後の武士

店名	プレイヤー名	付与結果【ベスト8】	付与結果【優・準優】
ワンダーシティ名古屋店	ユウ	不断の努力	最後の武士
ワンダーシティ名古屋店	ジャコ。	不断の努力	最後の武士
ワンダーシティ与野	ＹＵ	強行手段	最後の武士
namco多賀城店	飛跳	妹	最後の武士
ナムコランド幕張店	ＣＧＥ	妹	伝説の闘人
ナムコランド幕張店	野獣流@ジュリア.＋	妹	伝説の闘人
プラボ宇都宮店	成	今を生きる	最後の武士
namco博多バスターミナル	Cannabis	不断の努力	伝説の闘人
プレイシティキャロット伊勢佐木町店	ぜ	妹	最後の武士
namco中野店	やまば	今を生きる	最後の武士
ワンダーシティ札幌(プラボ)	ため@蠱惑者	強行手段	最後の武士
namcoイオンタウン郡山店	ゆずまろ	臥竜鳳雛	最後の武士
プレイシティキャロット横浜店	MANDRILL→→→	妹	伝説の闘人
namco博多バスターミナル	スペシャルハんマーｓ	今を生きる	伝説の闘人
namco渋谷店	Raymond	臥竜鳳雛	伝説の闘人
namco渋谷店	スサノオ∞	臥竜鳳雛	伝説の闘人
ナムコランドイオンタウン読谷ショッピングセンター店	Inception101.whodat	今を生きる	最後の武士
プラボ神戸西店	【杏†狗】	妹	最後の武士
プラボ長野店	☆彡野菜キング☆彡	妹	最後の武士
熊谷ナムコランド店	りこ姉	興味津々	伝説の闘人
プレイシティキャロット横浜店	じまくん	不断の努力	伝説の闘人
プレイシティキャロット横浜店	☆はろう彡	不断の努力	伝説の闘人
プラボ枚方店	神アプリ@スマとも	妹	最後の武士
プラボ枚方店	二代目韓国くん	妹	最後の武士
プレイシティキャロット巣鴨店	ピンコ	今を生きる	伝説の闘人
ワンダータワー京都店	壁際の〆ホーキ	妹	最後の武士
namco大阪日本橋	たっくる	臥竜鳳雛	伝説の闘人
namco大阪日本橋	R.Hullo		
namco梅田店	徐珠賢	興味津々	伝説の闘人
namco越谷店	まさるん	成長段階	伝説の闘人
namco王子サンスクエア店	OKC	興味津々	最後の武士
プラボ南松本店	ジョン☆セル勢	今を生きる	最後の武士
ワンダーシティ調布	モチベアル中	新しい発見	最後の武士
ナムコランド水島店	*・.・せつな・.・*	今を生きる	最後の武士
ナムコランド幕張店	☆★アドリブ王子★☆	臥竜鳳雛	伝説の闘人
ナムコランド幕張店	れいら	臥竜鳳雛	伝説の闘人
ナムコランド大館店	3075614ミギャル	新しい発見	最後の武士
プラボ秋田店	♂海猫♀	不断の努力	最後の武士
プレイシティキャロット巣鴨店	よこはまへいはち	新しい発見	伝説の闘人
プレイシティキャロット巣鴨店	パンダマン@	新しい発見	伝説の闘人
プレイシティキャロット横浜店	激怒よしくーん	臥竜鳳雛	伝説の闘人
プレイシティキャロット横浜店	はぐれメタル	臥竜鳳雛	伝説の闘人
namco渋谷店	神野はづき	臥竜鳳雛	伝説の闘人
namco渋谷店	ちんぢゅ～	臥竜鳳雛	伝説の闘人
namco王子サンスクエア店	ちぽぽぽぽぽ。	臥竜鳳雛	なし
プラボ長野店	マスターオッタ	不断の努力	最後の武士
プラボ都筑店	破邪大星ダンガイオー	興味津々	最後の武士
プラボ長野店	ぐれぇと・むったん	臥竜鳳雛	最後の武士

詳しい事は WEB をチェック !!

拳道場HPはこちら
http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

次回番長軍団格闘記は……
次回EVENT予告 きびだんご!? 岡山・水島組み手!

イベントスケジュール 3月24日(土)

受付時間 15:00～ 組手 17:00～
ランダム 2on2 19:00～

ナムコランド水島店

〒712-8044 岡山県倉敷市東塚1-312-1
TEL：086-456-0202

イベントアイデア募集!

ナムコのお店で開催してほしいイベントなど、皆さんのアイデアを募集だぜ!! 君のアイデアが形になる日が来るかも!? アイデアはアンケートハガキに書いてどしどし送ってくれよな♪

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー ネオジオランド 三番町店

家庭用版からふたたびアーケードへ！『XIII』最高潮の最新作降臨！

家庭用版ですべての面においてパワーアップした『KOF XIII』が、『CLIMAX』の冠をまといアーケードに再臨する！　今回はその第一報とロケテストの様子を紹介！

THE KING OF FIGHTERS XIII CLIMAX

■メーカー　：SNKプレイモア
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法：1レバー+4ボタン
■稼働日　：未定
■使用基板：TAITO Type X2

家庭用版での進化を全反映！

家庭用版で良質な対戦バランスにさらに磨きをかけてきた『KOF XIII』が、ファン待望のアーケードへの"逆移植"でゲームセンターに凱旋！　もちろん家庭用版で登場した5キャラが最初から使用可能なほか、タイトルに『CLIMAX』が加わっていることからさらなる新要素も期待せずにはいられない!?　詳細は次号以降、判明次第お伝えしていくぞ！

THE KING OF FIGHTERS XIII CLIMAX™

あの五人がアーケードにも登場！

本誌でも紹介してきた家庭用版の新キャラが、ついにゲーセンでも使えるように！

CLIMAX ロケテストリポート！

去る2/11（土）～12（日）に、本作ロケテストが秋葉原と大阪で開催された。会場では早くもプレイヤー同士の真剣勝負が展開し、中には早くも新キャラで完璧なHDコンボを決める猛者も!?　家庭用版での研究も含め、本作での闘いはすでに始まっている！

KOF大好き声優・市来光弘氏の姿も！

エコール×アルカディア同盟軍秘密基地のページ

CRIMSON BASE SANBANCHO

十五戦目　AOUショー特別版！

今回は『UNDER NIGHT IN-BIRTH』を出展したアミューズメント・エキスポ2012（AOUショー）の話題もアリの特別版。ハイドラGP関連のお知らせも！

AOUショーこぼれ話

AOUショーで披露した『アンダーナイト～』のプレイアブルバージョン。この筐体の画面は、通常はD-Subケーブルで接続するのですが、今回はDVIという規格のケーブルで接続をしました。変更の結果、キャラドットの表情の詳細がはっきりと再現されるように！　これからもクオリティにはこだわっていこうと思います！

ち密な『アンダーナイト～』のキャラクターが、ケーブル一つでいっそうくっきり表現されるように！　ちょっとした工夫でクオリティーがグンとアップ！

アンダーナイト　キャラクターsuicaシール

2月18日に開催されたAOUショーも無事終わりました。『UNDER NIGHT IN-BIRTH』を遊びにきてくれた皆様、本当にありがとうございました！　会場ではプレイしてくれた方に『アンダーナイト～』キャラクターシールを配布しました。シールは全6種類。これからもロケテストやイベント会場などで配布しますので、ぜひコンプリート目指して集めてくださいね。

ゲームとともに シールもお披露目！

『ハイドラGP』ウェブTV　放送中!!

ハイドラGP東京地区イベントで司会として活躍中のジレットさん。ハイドラGP関西地区イベントで段位戦を運営しているらんぽさん。お二人がメルブラ関係のウェブ配信番組を公開しているのをご存知でしょうか。今回その番組を紹介します。ぜひ、みんな見てね！

関東最強決定戦SP　応援番組『ジレットプロデュース（仮）』

[ニコニコ動画]
http://www.nicovideo.jp/watch/sm16715167

『める TV』

[youtube]
http://www.youtube.com/watch?v=DKNepHzkWLc
[ニコニコ動画]
http://www.nicovideo.jp/watch/sm16930481

ウェブTVでもハイドラGP！

エコールソフトウェア代表取締役
プレジデント真鍋より

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー　第三十四回

ASW風林火山

公式全国大会潜入レポート!!

ついに開催された『BBCS2』公式全国大会、通称「ぶるれぼ」。予選開始日である1月21日に開催された池袋GIGOでの予選大会では、3on3ながら35チームが参加するという盛況っぷり。その中、見事に勝ち抜いたのは「マグロ丼大盛680円」。セジー（タオカカ）、にっし～（カルル）、マグロ（ミュー）という異色と言っていいメンバーで、会場を沸かせていたぞ。

100名を超える選手とギャラリーたちで会場は熱気ムンムン。大会開始日ということで注目度も高かった!

▲6時間にもおよぶ熱戦に華を添えたスタッフさんたち。お仕事お疲れさまです!

▼3on3では仲間とのチームワークが勝利のカギを握る。ゲーセンならではの友情物語があちこちで!

『GG XX』が発表!?

AOUショーでムービー出展された『ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス（仮）』。これは過去PS2で発表されたタイトルのアーケード版とのことだが、詳細は不明。続報が入り次第、またお伝えするぞ!

シリーズ集大成とのふれこみも。期待して待ってほしい!

略して ぶるまん

実験?①

有馬七助

EXAMU-EXTRA! Vol.34

エクサム エクストラ!

エクサムの最新情報をお届けする当コーナー。今月は12月末に発表された『アクアパッツァ』家庭用版についてのミニインタビューをお届け!

新たな舞台はPS3!! 家庭用版の情報が明らかに! そして気になるアノ情報も!?

アクアプラスのディレクター鷲見努氏と、エクサムのディレクター林和磨氏が『アクアパッツァ』を熱く語る。ついに情報公開となった家庭用について語ってもらったぞ!

アクアプラス 鷲見ディレクターコメント

――家庭用の注目ポイントについてお聞かせください。

鷲見　やはりプレイヤーキャラ2＋パートナーキャラ2の追加を楽しみにしていただきたいです。同じく追加した新しいストーリーモードにもご期待ください。

――追加キャラクターの選定はどのようにして決まったのでしょうか?

鷲見　昨年、弊社サイトで開催させていただいた投票の結果と、格闘ゲームとして、ほかキャラとバリエーション面で差別化できるかなどを検討して決定いたしました。

――本誌読者に向けてメッセージをお願いします。

鷲見　多くの御支持をいただき、こうしてコンシューマ化もすることができました。アーケードの方も含め、今後の情報にご期待ください!

エクサム 林ディレクターコメント

――家庭用の注目ポイントについてお聞かせください。

林　プレイヤーキャラクターでは、去年、アクアプラスさんのサイトで実施された「追加希望キャラクターランキング」で、堂々の1位を獲得した千鶴が満を持して登場しますので、追加を心待ちにしていた方には特に注目していただきたいと思います。パートナーキャラクターでは、芹香が今までのパートナーキャラクターには無かった面白い技を持っていますのでお楽しみに。

――本誌読者に向けてメッセージをお願いします。

林　新たに追加となったキャラクターは、どれも楽しいキャラクターに仕上がっていると思いますのでご期待ください。家庭用版が出るまでに、アーケードで腕を磨こう!

41ページでは、家庭用で追加されるキャラクターを紹介!

NESiCAxLive ARCADIA × TAITO STATION Vol.2

タイトーとNESiCAxLiveを応援する当コーナー。今春実装予定のNESiCAxLiveアップデートは、なんと縦画面対応なのです！

NESiCAxLiveアップデート

ついにNESiCAxLiveが縦画面に対応！　前号で紹介したゲーム選択モードにも対応しており、現時点で縦画面モードでプレイできるタイトルは、今回紹介している『雷電Ⅲ』、『雷電Ⅳ for NESiCAxLive』、『HOMURA』、そして以前から横画面モードでプレイが可能だった『スペースインベーダー』の4タイトルだが、今後も対応タイトルは増加されていく予定なのでお楽しみに。

iOS対応ダラバー登場!?

iPhoneやiPadといった、iOSでプレイ可能な『ダライアスバースト セカンドプロローグ』が配信された。詳しくは100ページからの記事を読んでほしいが、かなり遊び応えのある仕上がりになっているぞ！

←『バースト』から『DBAC』の間の戦いが描かれており、AC版のボスも登場する。写真のレジェンドもプロトタイプのため、若干デザインが異なっているなど芸細だ。

ついに縦画面対応!!

ネシカ クロスライブ筐体が縦画面に設定されていた場合、縦画面対応タイトルのみがゲーム選択時に表示されるようになっている（左写真）。とはいえ、縦画面タイトルは横画面筐体にも対応しているので、縦画面筐体が無くてもガッカリすることはないぞ。

↑上の写真は『雷電Ⅲ』の横画面モードで、こちらの写真↑が『雷電Ⅲ』の縦画面モードだ。

NESiCAxLiveナビゲーター ロベリア・エリヌス-起動-
マンガ：なおライダー

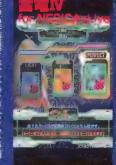
NEXT配信PICK UP

往年の名作『雷電Ⅲ』が、ネシカクロスライブに登場！

新たにパーフェクトモードを搭載した『雷電Ⅳ』！

戦国シューティングがネシカクロスライブで復活！

ロベリア・エリヌス

性格：基本的にはクール
趣味特技：料理
誕生日：2月14日
年齢：人間でいうところの15歳
得意ジャンル：クイズ

フジPからのひとこと

いつもNESiCAxLiveをご愛顧くださいましてありがとうございます！！

3月は、配信予定の「P4U」や「ぶるれぼ」の開催など、イベントが目白押しですね♪　また、お待たせしていた縦画面シューティングも、縦画面・横画面を同時に配信予定です！　シングル台の増大必須ですよ！！

私自身、格闘、パズル、シューティング等、幅広いジャンルのゲームをプレイするのですが、実際、店舗に足を運んでみると、最新のゲームばかりではなく、パズル、シューティング等のゲームを遊んでいるのを目にします。

好きなゲームは、一人ひとり異なりますので、配信タイトルは、新旧問わず皆様のニーズに合った幅広いラインナップを展開して参ります。

皆様の意見に耳を傾け、より良いサービスをできるように頑張りますので、応援のほど、よろしくお願いします！！

藤本 貴文　「NESiCAxLive」や「TAITO Type X」シリーズを手掛けるチーフプロデューサー。

新キャラクターが追加されPS3に登場！

AQUAPAZZA アクアパッツァ
AQUAPLUS DREAM MATCH

AQUAPLUS × EXAMU

昨夏、萌え＆格ゲーで業界を大いに賑わせた『アクアパッツァ』。今月はコンシューマ版の情報が解禁されたぞ！

Text：ケンちゃん

アクアパッツァ

■対応ハード	PlayStation®3
■メーカー	アクアプラス　開発：エクサム
■ジャンル	2D対戦格闘
■操作方法	8方向レバー+4ボタン
■発売日	2012年6月発売予定
■CERO	審査予定

待望の新キャラクター追加！

数々の美少女ゲームを制作しているアクアプラスと、『アルカナハート』シリーズを制作したエクサムがタッグを組み、昨夏から好評稼働中の『アクアパッツァ』。この萌えと格闘ゲームをミックスした意欲作が待望のPlayStation®3版で発売決定！　新キャラクターの追加、バランス調整、そして今や対戦ゲームには必須ともいえるネットワーク対戦と、大幅にボリュームアップしているのだ。

新キャラが追加され、ストーリーモードもさらに充実するとのこと。新規ストーリーとは果たしてどういった内容になるのだろうか!?

PlayStation3版はここがパワーアップ

- 新キャラクターの追加とバランス調整
- ストーリーモードに新規ストーリー追加
- ネットワーク対戦モードの搭載
- トレーニングモードがさらに便利に
- スコアアタック、ギャラリーモードの追加

「あなたを、殺します」

プレイヤーキャラクター
柏木 千鶴
CV::柚木涼香

柏木家四姉妹の長女。諸事情により、由緒ある柏木家の家長となり温泉旅館の会長となる。つややかな長い黒髪で、仕草や性格もかわいらしいとても穏和な女性。

鬼の力がひとたび目覚めると、高い身体能力を発揮する。

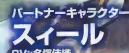
原作を再現した必殺技の数々！ドリームマッチは新展開を迎える！

盗賊らしく素早い動きを得意なオボロ。写真では空中からモルガンを急襲しているが、奇襲タイプの必殺技が多いのだろうか。

「行くぞ、遅れをとるな!!」

プレイヤーキャラクター
オボロ
CV::桐井大介

肉体的に優れた狩猟民族の若き族長にしてハクオロの忠実な部下。気性が激しく、真っ直ぐな熱い男。部族を生き延びさせるため、また病弱な妹のために盗賊をしている。

パートナーキャラクター
スィール
CV::名塚佳織

水辺に住まうアザラシ妖精。昔から運の悪いたちだったらしく、かなりの悲観主義者。失敗もたえないので、さらに落ち込んでしまう。アロウンの妻第3号。

カミュの炎をシールドで防御するスィール。守り重視のパートナーとして活躍しそうだ。

パートナーキャラクター
来栖川 芹香
CV::岩男潤子

物腰も優雅な来栖川グループのお嬢様だが、黒魔術や降霊術などのオカルトが好きで、周りから変な目で見られている。いつもぼーっとしていて、何を考えているか分からない。

黒魔術を駆使した攻撃を使う芹香。相手の分身が出現!?

戦局が大きく変わる新要素を徹底攻略!

チップやサテライトバンカーなど、新システムが盛りだくさん。これを読んで、いち早く新システムを活用せよ!

ボーダーブレイク エアバースト Ver.2.7
- ■メーカー　：セガ
- ■ジャンル　：ネットワーク対応ロボットアクションウォーズ
- ■操作方法　：2グリップ+6ボタン+タッチパネル
- ■稼働日　：2012年2月28日（稼働中）
- ■使用基板　：RINGEDGE
- ■ネットワークシステム　：ALL.Net

Text：OYZ

ver.2.7 新要素紹介

新武器や新パーツを中心に情報を掲載。また、旧バージョンからの主な変更点もお届けする。

新ブランド登場

ランドバルク

1つ目のカメラアイと脚部のキャタピラが印象的なランドバルク。

性能は、装甲を重視しつつバランスを取った中量機体。中量級ではあるが、どちらかというと重量級寄りの機体に仕上がっている。特に脚部の重量耐性が優秀。そのため、重火力や支援といった武装の重い兵装と相性がよさそうだ。なお、フルセットボーナスは重量耐性アップ。

初期型のランドバルク腕を使用。性能は平均的で装甲の厚いエンフォーサーII腕に近い性能。

脚部の重量耐性が非常に優秀。セットボーナスで重量耐性アップもある。ギガノト榴弾砲などを持たせても、超過しないアセンが組めそうだ。重火力や支援はバリエーションが増えるだろう。

新世代機が参戦?

これまでの本作は、1ブランドにつき3種類までしかパーツは存在しなかった。しかし、今バージョンで、ついに4種類目の機体が配給される。特にクーガーNXは、プレイヤー人気の高いクーガーS型の後継機。S型がハイスペックだっただけに、どんな進化を遂げるか楽しみだ。

新キャラクターアイテム・最上位クラスが追加!

ここで紹介できるのは、ベテラン、お嬢様、クール、冷静タイプの4つ。今回も傭兵らしい戦闘向きの格好から、あまり戦場に似つかわしくないものまで、幅広く用意されているようだ。ほかのタイプも原形をとどめず、独自の個性を発揮できるキャラクターアイテムが用意されているだろう。もちろん、全タイプに追加されているので、あとは自分の目で確かめてほしい。

最高クラスだったSS1の上、EX5クラスがついに登場。SSクラスはクラス認定ミッションの内容が厳しかった。その上のEX5クラスがどうなるかも気になるところ。

追加予定の新武器をいち早く紹介!

D90デュアル　主

D90デュアルは、両手にサブマシンガンを持つ2丁同時運用の武器。射撃はフルオートなので非常に扱いやすい。また、弾の威力は低いものの、連射速度が非常に速い。そのため、密度の高い射撃が可能だ。射撃精度は若干悪いので、主に近距離で活躍する武器となるだろう。

なお、リロード時には、両手武器の底の部分をコツンとかち合わせる独特の動作も見もの。

反動がそこそこあり連射力があるので、リコイルが大きい。腕部の反[illegible]

UAD-レモラ　特

特別装備をONにすると自分の周りにビットを展開。敵に照準が合ったときにAボタンを押すと、このビットが敵の近くまで飛んでいき、自動で攻撃する。SPゲージは、展開中に徐々に消費。また、ビットを飛ばす度に一定量消費する。

UAD-レモラの場合、ビットは全部3つ。同じ敵に一度に3つ全部飛ばしてもいいし、別々の敵に1つずつ飛ばしてもいい。

照準の方法は、ちょうど支援のリペアユニットと同じ。つまり、SPをON状態でAボタン連打でOK。

照準補正装置・試験型　特

照準補正装置は、狙撃銃のエイムを補助する装置。ON状態は、Bボタンで主武器でのロックオンが可能。ロックオン中は、他兵装にあるロックオンと同様、照準がある程度自動で敵を追ってくれる。動きの激しい敵に照準を合わせやすくなる。

なお、ノンスコープ時のロックオン距離は頭装備に依存する。ただし、スコープはこれに関係無く、遠くの敵でもロックオンできる。

[illegible]が敵に合うわけではない。[illegible]

N60デトネーター　副

デトネーターは、小型の吸着する爆弾を放物軌道で撃ち出し、Bボタンに任意に爆発させる武器。撃ち出し方は、ちょうど強襲のグレネードランチャーに似ている。撃ち出した弾を起爆するのは、リムペットボムと同じ感覚だ。弾は地面や壁、ブラスト・ランナーに吸着して起爆が可能。吸着前に空中で起爆することはできない。なお、コアに対しても吸着→爆発でコアにダメージを与えることができる。

[illegible]ない。ジャンプ撃ちで地面に貼り付けて起爆するのも、1つの手だ。

Ver.2.5からの変更点

戦闘に影響しそうな変更点を本文で取り上げつつ、表で武器やパーツ関連を中心に変更点をまとめてみた。

気になる変更点の1つは、重火力のバリアユニットの弱体化。重量の増加に加え耐久値も減少している。対照的に榴弾砲&エアバスター系統が使いやすくなり、バランスが取られた形だ。

もう1つは、ヤクシャ・弐の脚部のダッシュ性能の変更。これでシュライクV型の脚部が最速に。スピードに特化するならシュライクV型を、戦闘を考慮するならヤクシャ・弐と差別化されるだろう。

弱体化されたとはいえ、タイマンでのバリアユニットの強さは健在。SP管理と使いどころの見極めが重要になる。

ホバーの脚部は、ブースト消費量が減少。コアや戦場までの移動が楽になったので今後活躍するかも?

◆Ver2.5→Ver2.7の武器andパーツの主な変更点

武器/機体パーツのパラメータ表示

・A+、C、D+などの、英字による評価値の表示方法を細分化
※この変更により、既存アイテムの表示パラメータが一部変化したが、性能に変化は無い。
(下記、「武器関連の調整内容/機体パーツ関連の調整内容」は除く)

武器関連の調整内容

・MSL系統	リロード時間短縮/ロックオン時間短縮/ロックオンで索敵可能に
[illegible]	重量減少
・MLRS系統	ロックオン時間短縮/ロックオンで索敵可能に
・試験型ECMグレネード	効果持続 3.5秒→2.5秒
・パイク系統	重量減少/オーバーヒートまでの時間延長
・榴弾砲&エアバスター系統	重量減少(例外アリ)、一部威力増加、一部チャージ時間減少
・バリアユニット系統	重量増加/耐久力減少
・セントリーガンLZ	連射速度 毎分80発 → 毎分120発/リロード時間短縮
・ASG-スィーパー RX	威力 140 → 150
[illegible]	[illegible]

機体パーツ関連の調整内容

・ヤクシャ・弐/脚	ダッシュ速度 A+ → A/装甲 E → D
・ホバー型脚部	ダッシュ開始/ジャンプ開始/ホバリング開始時のブースト消費量減少

新カスタマイズパーツ・チップ

チップとは、パーツに装着する強化部品のこと。もちろんカスタマイズ可能だ。長所を強化するも弱点を補うもあなた次第。

チップの開発

開発するチップを指定して、全国対戦かイベントバトルをプレイすると開発値がたまる。これが必要開発値に到達するとチップが完成。完成したチップはカスタマイズ画面で装着し、さまざまな機能を強化できる仕組みだ。チップ容量内なら、複数個チップを装着できるぞ。

チップの開発は、メカニックのグラシドさんが担当。開発値のゲージがMAXになるとチップが完成する。

◆チップの3つのカテゴリ

特殊機能	設置物探知やアンチブレイクのように特別な機能のこと。
機体強化	主に武器orパーツに設定されたパラメーターを強化することができる。
アクション	タックルやクイックターンといった特殊動作。しゃがみもこれに含まれる。

チップ容量と装着のルール

機体の各パーツにはあらかじめチップ容量が設定されている。この合計で装着できるチップ数が決まる仕組みだ。なお、同性能を強化するチップは一つまで。また、アクションは入力方法がそれぞれ決まっており、同じ操作を必要とするアクションを同時に装着することはできない。

この場合、チップ容量は7.7。小数点以下切り捨てなので、最大で7つになる。チップには2コスト必要なものもあるぞ

◆パーツ別チップ容量

パーツ名	頭部	胴体	腕部	脚部	パーツ名	頭部	胴体	腕部	脚部
クーガー I型	2.0	2.0	1.5	2.0	ヤクシャ	1.9	2.3	1.0	1.1
クーガー II型	2.2	2.0	1.5	2.0	ヤクシャ・改	1.7	2.6	0.5	1.2
クーガー S型	1.5	1.5	1.5	1.5	ヤクシャ・弐	2.1	2.2	1.0	1.0
ヘヴィガードI型	2.2	1.7	2.2	2.5	セイバー I型	2.6	2.6	0.8	1.8
ヘヴィガードIII型	1.9	1.9	2.3	2.3	セイバー I型R	2.5	2.4	1.0	1.6
ヘヴィガードIV型	2.2	2.0	1.9	2.2	セイバー II型	2.7	3.0	0.9	1.3
シュライクI型	2.8	2.8	1.1	1.9	ディスカス・プロト	1.8	1.7	1.4	2.1
シュライクII型	3.0	3.0	0.6	1.9	ディスカス・ダート	2.2	2.1	1.2	1.9
シュライクV型	2.5	2.8	1.3	1.3	ディスカス・ノヴァ	1.8	1.7	1.8	1.7
エンフォーサー I型	2.0	1.8	1.2	2.3	ネレイド45	2.2	2.0	1.2	2.0
エンフォーサー II型	1.8	1.9	1.4	2.1	ネレイド45改	2.1	1.9	1.3	1.9
エンフォーサー III型	2.3	2.4	1.6	1.5	ネレイド46	2.4	2.5	1.5	2.0
ツェーブラ38	2.2	2.0	1.7	2.5	迅牙	2.2	2.1	1.1	1.9
ツェーブラ39	2.5	1.9	1.6	2.6	迅牙・甲	1.8	1.9	1.1	1.5
ツェーブラ41	2.1	2.1	2.0	2.2	迅牙・真	2.3	2.2	1.5	1.8
ケーファー 42	2.4	1.9	1.8	1.9	ロージー R	2.1	1.7	2.0	2.2
ケーファー 44	2.0	1.8	1.4	2.0	ロージー R+	2.1	1.7	2.1	2.1
ケーファー 45	2.2	2.3	2.0	1.8	ロージー LM	2.2	1.9	1.8	2.3
E.D.G.-α	2.5	2.5	1.0	1.7	B.U.Z.-α	2.6	2.8	0.7	1.8
E.D.G.-β	2.7	2.6	0.6	1.7	B.U.Z.-β	2.7	2.4	0.8	1.8
E.D.G.-δ	2.5	2.4	1.3	1.3	B.U.Z.-γ	2.2	2.8	0.7	2.0

さまざまなチップの種類

ここではチップの特徴的なもの選んで紹介。クイックターンやジャンプキックといった新アクションのものや、設置物探知やアンチブレイクといった変わり種のものまでいろいろあるぞ。チップ容量と相談しつつ、自分のアセンやプレイスタイルに合わせカスタマイズしよう。

爆発範囲拡大

爆発範囲拡大あり

爆発範囲拡大なし

爆発範囲拡大のチップありor無しの状態でサワード・コングを発射。威力が非常に高く、元々爆風範囲の広い武器だけに、相性がよさそうだ。

ジャンプキック

ジャンプキックは新アクションの一つで、近接用の打撃アクション。ヒット時は敵を吹き飛ばす。同じ打撃アクションのタックルよりも威力が高い。

アンチブレイク

耐久値がMAXの状態なら即死級の攻撃を食らっても瀕死で生き残る。なお、自爆のときは無効。

設置物探知

黄色い矢印で設置物の方向を示してくれる。索敵センサーなどの探知が実用的か。

チップ容量を考えたサンプルアセン

ヤクシャ・弐脚使用の強襲

[illegible]ヤクシャ・弐脚は、コア攻撃と戦闘の両方をこなせる万能型。ネレイド45の頭とヘヴィガードⅣ型は、チップ容量が大きくて優秀だ。爆風範囲拡大で41型強化手榴弾によるコアダメージを[illegible]

主武器	副武器	補助装備	特別装備
ウォルペ・スコーピオ	41型強化手榴弾	デュエルソード	AC-ディスタンス

部位	パーツ名	重量	装甲	チップ容量
頭部	ネレイド45	550	C	2.2
胴体	ヘヴィガードⅣ型	1,500	A	2.0
腕部	B.U.Z.－β	640	E	0.8
脚部	ヤクシャ・弐	940	D	1.0

性能		
射撃補正	索敵	ロックオン
C	C	C+
ブースター	SP供給率	エリア移動
A−	D+	E
反動吸収	リロード	武器変更
E	B+	B+
歩行	ダッシュ	重量耐性
D	A	D（4,550）

チップの種類と使用スロット

・被弾方向表示（2）・対実弾防御（1）・しゃがみ（1）・爆発範囲拡大（2）

※（　）内は使用スロット数

攻撃力強化のプラント制圧用重火力

[illegible]撃力に特化させた。主武器のGAXエレファントは実弾速射を付け、瞬間火力を増大。また、しゃがみⅡで遠距離の射撃にも対応した。さらに、副武器のサワード・コングと[illegible]

主武器	副武器	補助装備	特別装備
GAXエレファント	サワード・コング	試験型ECMグレネード	エアバスター T30

部位	パーツ名	重量	装甲	チップ容量
頭部	ディスカス・ノヴァ	770	B+	1.8
胴体	ヘヴィガードⅣ型	1,500	A	2.0
腕部	ケーファー45	980	B+	2.0
脚部	ヘヴィガードⅣ型	1,250	A	2.2

性能		
射撃補正	索敵	ロックオン
B−	E+	C+
ブースター	SP供給率	エリア移動
A−	D+	E
反動吸収	リロード	武器変更
A+	E+	D
歩行	ダッシュ	重量耐性
E	D	A（6,350）

チップの種類と使用スロット

・被弾方向表示（2）・しゃがみⅡ（2）・実弾速射（2）・爆発範囲拡大（2）

※（　）内は使用スロット数

新決戦兵器・サテライトバンカー

設置すると宇宙衛星から巨大なレーザーが地表に照射される。コア攻撃も可能で逆転性の高い兵器だ。

サテライトバンカー（以下Sバンカー）は、決まった時間にバンカーポートのある位置に出現する。ちょうど、ワフトローダーが出現する手順と同じだ。

使用するまでに大きく四つの流れがある。まずは、確保。落ちてくるSバンカーをアクションボタンで拾得すると、自軍の占有状態となる。

続けて運搬。運搬中は一部特別装備を除いて武器の使用不可。つまり、攻撃できないので注意だ。

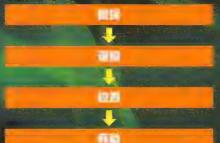
そして設置。任意の場所でAボタンを押し続けることで設置が可能。設置には若干時間がかかる。

最後は発動。設置して3秒後に衛星による攻撃が開始される。攻撃範囲は円形で最終的に半径約30mになる。縦軸はすべて貫通し、上空、地下にも届く。なお、攻撃を終えるとSバンカーは破壊される。

◆基本操作方法

- 近くに寄り、アクションボタンで拾得
- 運搬中にBボタンで前方へ投てき
- 運搬中にAボタンを一定時間押し続けて設置。途中で離すとキャンセルする

フローチャート

確保
↓
運搬
↓
設置
↓
発動

◆知っ得情報

- 運搬中でもリフト、カタパルトは使用可。リペアポッド、ガン・ターレットはその場に置いてから中に入る
- 特別装備をONの状態でSバンカーを持つと、運搬中でも使用可能
- Sバンカーを所持中に攻撃を受けて吹き飛ぶと落としてしまう（のけぞりは落とさない）
- 衛星攻撃による自爆はあるが、味方への誤射は無い（ただし、範囲内の味方はスロー状態となる）

一部の特別装備はON状態にしてからSバンカーを拾うと、運搬中でも使えるものがある。

設置は中央に表示された円状のゲージがMAXになると完了する。途中でAボタンを離すとキャンセルだ。

サテライトバンカーへの対抗手段

Sバンカーを敵軍が専有している場合、それを持った敵を撃破or吹き飛ばす攻撃を当てると相手はSバンカーを落とす。ただし、そのまま拾うことはできない。敵軍の占有状態のSバンカーには耐久値があるので、まずはSバンカーを攻撃して耐久値を減らそう。すると、耐久値が0になり機能停止～中立状態になる。あとは、拾得すれば自軍のものとして専有できるぞ。

また、設置されても発動までに3秒かかる。この間に攻撃を当て耐久値を0にすれば、発動されず破壊可能。設置後に破壊した場合、Sバンカーは残らないことに注意。

敵の専有状態にあるSバンカーを攻撃。耐久値を0にすれば機能停止になる。一瞬待てば、中立状態となり拾えるようになる。

設置されたSバンカーをプラズマカノン・ネオで攻撃。耐久値は約半分減少。一人で阻止するのは難しそうだ。

102ページからは新マップ「オルグレン湖水基地」の攻略記事を掲載！

二度目のカード追加となる本バージョン。勢力の追加にとともに、数々の新要素も実装され、戦況はより大きく変化する！

©SEGA

戦国大戦-15XX 五畿七道の雄-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日：稼働中（2月23日）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text：age、スズキド、風のヒューイ

『戦国大戦』は新たな局面を迎える！

ついに稼働となった大型バージョンアップ。タイトルが『戦国大戦-15XX 五畿七道の雄-』となり、新たな武家の参戦とともに、多くの新カードが追加された。今回は、新たな戦場の中心になるだろう新武家の特徴と注目カードの紹介、特徴的な新計略の性能や、新システム、そして調整を加えられた既存のシステムについて解説していくぞ。

新しい計略やシステムをいち早く理解し「何がなんだかわからないまま敗北」といった事態を未然に防ぐことが、カード追加を含む大型バージョンアップ時の鉄則！　特に今回は、システム面も大きく変化しているので、事前準備は今まで以上に重要だ。「基本は同じなわけだし、そんなに気にしなくても大丈夫だろう」などと楽観せず、どこがどう変化したのか、しっかり確認してから戦場に赴こう。

また、既に新要素にふれたプレイヤーも、もう一度、基礎に立ち戻って学習することで、新たな発見があるはず。本誌を読んで、新たな戦場に対応し、新たな時代を勝ち抜くのだ！

多くの追加カードとシステムで戦場は激変！　時代の荒波に取り残されるな!!

新たに追加された武将の雄姿を見よ！

ここでは、各武家の特徴と注目の武将を解説。それぞれのポイントを抑え、自分のプレイスタイルにあった勢力を見つけてほしい。

毛利家

統率力がものをいう謀将集う勢力

毛利家は、直接ダメージを与えられる新特技「焙烙」を持つ武将が多数居ることと、強力な弓足軽がそろっているのが特徴だ。焙烙のダメージは統率力の差で決まる。当然、それを生かすのであれば、相手の統率を下げたり、こちらの統率を上げる計略を駆使すると効率がいい。そして、毛利家には、この手のタイプの計略がそろっており、采配や妨害陣形を中軸にデッキを組むことにより、無理なく焙烙を生かすことができるぞ。

焙烙を採用する場合、新たにタッチアクションが追加されるため、デッキの兵種バランスも再検討が必要だ。

【SR】毛利隆元

計略発動後、自身は撤退するが、必要士気5で味方の武力と統率力を上げる采配を使う【SR】毛利隆元。オーソドックスなデッキから、焙烙メインのデッキまで使い勝手のいい武将カードだ。

【SR】小早川隆景

縦長の範囲を持つ妨害陣形は、敵と味方両方を対象とするが効果は高い。また、統率力10の焙烙の高威力も魅力的。

【R】村上武吉

焙烙の弾数を回復しつつ、武力と統率力を上げる采配を持つ。焙烙→計略使用→焙烙というコンボが非常に強力な一枚だ。

【UC】児玉就方

焙烙の攻撃範囲を大幅に拡大する計略を持つ。こちらも計略使用時に弾数が回復するので、通常の焙烙を撃ってから計略を使用しよう。

焙烙関連の計略について：現状、炮烙の効果に影響する計略はすべて、発動と同時に弾数が回復する。これを有効活用するには、炮烙を放った直後に計略を使用するのが望ましい。また、この場合、相手が一発目の炮烙を避けようとした移動先に目がけて放つことで炮烙での挟み撃ちも可能。ただし、焙烙は発射から着弾に少々時間がかかるので、狙う相手は移動速度の遅い兵種が望ましい。

北条家

「相模の獅子」北条氏康率いる北条家ここに参戦！

北条家の特徴は、なんといっても相手の鉄砲隊に対して圧倒的な防御力を発揮する新特技「盾槍」を持つ強力な槍足軽。また、兵種バランスや計略のバランスもよく、北条家単体でも非常に扱いやすいデッキが組めるのも特徴だ。加えて、槍足軽にタッチアクションを追加する新計略や、新たな陣形計略「双陣」を持つ武将など、新勢力ならではの特徴も持つので、真新しいプレイも可能。まず新勢力を試したいというプレイヤーにオススメの勢力だ。

タッチアクションによる槍撃ダメージは、強力な攻撃手段。北条家を使うなら、ぜひとも使いこなしたい要素だ。

【SR】北条氏康

【SR】北条氏康の計略「関東王の采配」は北条家の味方の武力を上昇させ、槍足軽であれば槍が長くなり、槍撃ダメージも上がるタッチアクションが追加される強力な采配だ。

【SR】北条綱成

北条家の貴重な高コストの騎馬隊。計略「地黄八幡」は武力と移動速度が上がり、突撃を当てた敵部隊を吹き飛ばすぞ！

【R】巻姫

計略「戦場の双子星」は自身の武力が上がり範囲内に味方が二部隊いると、さらに武力と移動速度が上昇する特殊な計略だ！

【UC】瑞渓院

新たな舞踊系の計略「金城舞踊」は使用すると自城のダメージが徐々に回復するが、自身の兵力が徐々に下がるという特殊な舞計略。

島津家

九州地方の島津家が新たな戦術を用いて登場！

島津家で注目すべき特徴は主力の鉄砲隊。すべての鉄砲隊が新特技「車撃」を持っており、移動しながらの射撃という、今までにない独自の展開が楽しめる非常に魅力的な新勢力だ！　そのほかにも一部の槍足軽などが持つ「薩摩示現流」などを筆頭とした、新たな性能を持つチャージ計略もあり、鉄砲隊だけではなく、そのほかの兵種も十分に強力。また、『三国志大戦』シリーズでおなじみの「飛天」系計略の登場も戦況を大きく変える可能性を持つ。

車撃と個性的な計略を組み合わせることで、まったく新しい攻め方ができるのが魅力だ。

【SR】島津家久

計略「釣り野伏」は島津家の味方の武力が上がり「忍」状態になる。さらに忍状態であれば武力が徐々に上がるので、車撃やチャージ計略と合わせることで、相手に見えないまま奇襲を仕掛けることができる。

【SR】亀寿姫

「飛天舞踊」は味方全体の移動速度が上昇する強力な舞計略だが、迎撃には注意。車撃との組み合わせは今までの常識を覆すのか!?

【R】新納忠元

自身の武力が上がり範囲内の最も武力の高い敵が自身に向かってくるという、相手のキーカードを倒しやすい計略が魅力だ。

【C】川上忠克

「消耗の術」は範囲内の敵の部隊数が多いほど、武力を下げるという非常に使いやすい妨害計略！　必要士気が低いのも高評価。

飛天演舞の可能性:「三国大戦」プレイヤーならおなじみの飛天計略。【SR】亀寿姫の舞中は全部隊の移動速度が大きく向上する。この計略に島津家独自の車撃を組み合わせると、あたかもシューティングゲームのような攻防が展開できる。また、「飛天演舞」の効果は島津家限定ではないので、武田家のような騎馬隊の強力な武家との組み合わせにも期待がかかる。しかし、現状は全兵種に迎撃を受けるので操作は慎重に。

他家

数多の群雄が集う雑多な勢力

今回、多数の武将が追加されることになった他家。あくまで一つの武家とカテゴリ分けされているが、その中でも、さらに細かく分かれている武家ごとに共通の特徴がある。「雷」を使う武将が居る大友家、敵を倒すと城ダメージを与えられる「野獣」計略を使う龍造寺家、自らの城にダメージを受ける計略と、城ゲージが少ないほど効果が上がる計略をそろえた尼子家などなど、ひとクセもふたクセもある武将が多くそろっているぞ。

今回も特殊な計略がそろっている他家。単色でもバリエーション豊かなデッキが作成可能だ。

【SR】立花道雪

"雷神"立花道雪は、相手と味方両方に統率差によるダメージを与える計略を持つ。ただし、範囲が自身の前方よりの円が、味方を避けるのはたやすい。家宝で統率力を上げれば、絶大な威力を発揮するぞ。

【SR】龍造寺隆信

破格のスペックを持つ槍足軽。後に紹介する「野獣」系の采配を持ち、高武力でゴリ押しするデッキとの相性は抜群だ!

【R】宇喜多直家

新しい「カウンター系」の計略を持つ【R】宇喜多直家。条件を満たすと範囲内の敵が撤退する陣形は大きな抑制力となるだろう。

【R】丸目長恵

コスト2.5にして武力10を誇る槍足軽。統率力の低さを家宝でカバーしてやれば、その強さはまさしく「兵法天下一」になりうる!

戦国数寄

過去最大級の豪華な顔ぶれ!

今回の戦国数寄は多数の人気コミックなどからの参戦が際立つ! 「センゴク 天正記」から仙石権兵衛と明智光秀が、「山風短（やまふうたん）」から大島三十郎と直江兼続が、さらに「へうげもの」から古田織部と羽柴秀吉が登場。そして、前バージョンに引き続き「信長の忍び」から木下秀吉が……などなど、まだまだ多くの武将が登場している。もちろん、Pixivのイラストコンテストの入賞したイラストもカード化されているぞ!

カードのイラストはもちろん、武将カードとしての内容も非常に魅力的な武将がそろっているぞ。

【SS】井伊直虎

今川家の貴重な新戦力。効果は範囲内の最も低い相手と、味方の武力と統率力、移動速度をひとしくする。この武将が一枚いるだけで、相手への抑制力がとても高い強力な武将だ。

【SS】明智光秀

織田版「雑賀の采配」ともいえる計略を使う【SS】明智光秀。計略名が原作と同じなのも、ファンにはうれしいところ。

【BSS】甲斐姫

イラストコンテストから選ばれた一枚。計略は、同じ北条家の【R】巻姫と同じものだが、こちらは騎馬隊なので使い方が変わりそうだ。

【BSS】一宮随波斎

自身を中心とした円の全方位へ弓による攻撃をするチャージ計略が強力かつ特徴的。新しい戦術が構築できそうなカードだ。

他家の可能性:今回、大幅にカードが追加された他家。島津、北条、毛利とはことなり、「戦国大戦」初期から登場している勢力なので、前バージョンで排出されていたカードとの組み合わせも期待が高まる。単体では強力だが、なかなかコンビとなる相方がみつからなかった【R】三好長慶や【R】斎藤義龍、【UC】和田惟政などにも再注目してデッキを考えてみよう。

新計略の心得

今回、新しく追加された計略の中には、今までにない特殊な条件や仕様がみられる。ここでは、それらを扱う際の注意点や特徴を分かりやすく解説していくぞ。どれも使いこなせば強力な計略ばかりなので、ぜひとも実戦に生かしてほしい！

新しいチャージ系計略

【UC】頴娃久虎の「薩摩示現流」のような、チャージ後に、直進し接触した相手に武力差による斬撃ダメージを与える新計略が登場した。移動距離はチャージ時間に比例して伸び、ダメージは移動距離が長いほど上昇する。移動中は速度が上昇しているので迎撃ダメージを受けてしまうが、計略によるダメージは与えられる。また、これらの計略は、移動方向がチャージ開始時に決定した方向に固定される。防柵や槍にぶつかってしまうと移動距離が無駄になってしまうので注意しよう。

移動距離と範囲はミニマップに表示される。また、通常はこの範囲は相手にも見える。

新たなカテゴリ「野獣」

他家に登場した野獣系の計略は城ゲージに影響を及ぼす強化系計略。その内容は、味方の武力が上がり敵を撤退させるたびに敵城にダメージを与えられるが、効果中に味方部隊が撤退すると自城にダメージを受けるといったもの。そのダメージ量は敵部隊を自陣で撤退させるよりも、敵陣で撤退させた方が敵城に与えるダメージ量が大きい。逆に、効果中の味方部隊が撤退した場合は敵陣で撤退するよりも、自陣で撤退した場合、自城に受けるダメージが大きくなる。

また、敵陣で相手を撤退させるより、自陣で味方部隊が撤退した方がダメージが大きいので、防衛で使用する際は、かなりの注意が必要だ。

しかし、リスクのある計略だが使いこなせれば強力なのは間違いない。計略内容も自身強化と采配の二種類があり、使いやすくなっているので、ぜひ一度試してほしい。

鉄砲隊による城門攻撃

なんと鉄砲隊による射撃で直接攻城が可能になる計略が登場した！【C】種子島久時の「攻城射撃の構え」などの攻城射撃系の計略を使用すると、相手の城門がロックオン対象となり、射撃をすることで相手の城ゲージにダメージを与えられる。通常の敵部隊に対してのロックと変わらず、白色、黄色、そして特技「狙撃」持ちであれば赤色ロックも可能。そのダメージも白色＜黄色＜赤色の順で増えていく。また、貫通効果を持つ計略では、防柵や敵部隊を貫通しダメージを与えることも可能だ。

【R】花舜夫人の「攻城射撃舞踊」は上記内容の舞系計略だ。

二部隊での運用がカギ「双陣」

北条家に見られる特徴的な陣形計略「双陣」。この効果は陣形計略を使用した自分自身を含めた二部隊（計略使用者+1）を陣形の中に入れることで真価を発揮する特殊なもの。

その追加効果は武将によってさまざまで、【R】北条綱高の「赤備えの双陣」は二部隊の場合、さらに武力が上がり、槍足軽であれば槍が長くなり槍撃ダメージも上がる。【UC】富永直勝の「青備えの双陣」は二部隊の場合、さらに武力が上がり、敵の計略対象にならなくなる。相手のダメージ計略や妨害計略から主力部隊を守りたいときなどに非常に有効的な計略だ！ これらの双陣は必要士気が4と少なめで使い勝手がよく、双陣系の計略を持った武将を数枚入れたデッキも使いやすい。

槍足軽にタッチアクション

【SR】北条氏康の「関東王の采配」や、【R】北条氏邦の「剛槍烈破」などは、槍足軽に、カードをタッチすると槍が長くなり、槍撃ダメージが上がるといったタッチアクションを追加する。画面のエフェクト以上に範囲が広いので、複数の部隊に攻撃も可能だぞ！ しかし、乱戦すると槍が出なく、タッチアクションが無効になってしまうので注意が必要だ。

うまく扱えば敵部隊の殲滅力は各段に上がるぞ！

カウンターとは？

カウンターとは他家の武将が持つ特殊な陣形計略。陣形の中に相手部隊を入れるとその部隊の上に数字が表示され、時間とともに徐々に減少し、秒数が0になると特殊な効果を与える。カウント中の敵部隊が陣形の外に出てしまうと、カウンターがリセットされ再び陣形の中入れても初めのカウントからスタートとなってしまうので注意してほしい。

大筒の奪い合いで大いに役に立つと間違い無しだ！

大筒を対象とした新計略

今回から大筒を対象とした新計略が追加された。【SR】大友宗麟の「国崩し」はダメージアップ、【UC】猪俣邦憲の「急造工事」は大筒カウントの進みが早くなり、【UC】松田憲秀の「建造妨害」は大筒カウントの進みが遅くなる。大筒の基本ダメージも上昇したので、一発の大筒のために士気を使う場面も出てくる機会が増えそうだ。

「国崩し」は大筒が巨大化しカットインも重い一撃に変化する。

相手の退路を遮断せよ

相手を城に戻れなくする妨害計略が登場！ 他家の【SR】鍋島直茂の「生殺与奪」を使用すると、範囲内の敵部隊の武力を下げ、城内に戻れなくなるのだ。浅井・朝倉家の【R】朝倉義景の「腐敗の罠」を使用して毒状態にした敵部隊を返さないようにするコンボなども魅力的だ。

壊れた防柵が復活する

【C】石巻康敬と【C】結城晴久が持つ計略「防柵再建」は壊れた柵の中からいずれか一つを復活させるといった新計略。舞踊系のデッキを使う方々にとっては待ち望んでいたカードではないだろうか。士気も軽いので士気フロー対策にも使える。

異彩を放つ新計略を持つ武将

【SR】島津義弘の計略「鬼武英略」は今までに無い非常に特殊な計略。計略を使用すると、自身の武力と移動速度が上がり、射撃時の攻撃回数が増え、さらに残弾数が0のときは、チャージ斬撃が可能になるのだ！ 「薩摩示現流」よりも移動距離が短いが一人の武将が二つの計略を兼ね備えていることを考えると非常に面白い！ なお、チャージ中はリロードはされないので、チャージ斬撃のみを使用したい場合も心置きなく使用できるぞ！

【R】花舜夫人の「攻城射撃舞踊」：上記でも触れている【R】花舜夫人の「攻城射撃舞踊」は、味方の鉄砲隊による城門攻撃を可能にする舞計略。この計略には武家の限定が無いので、さまざまなな可能性を秘めている。多くの武将が持つ「貫通射撃」や、本願寺家【R】蛍の「蛍火の陣」、【R】鈴木重兼の「雑賀の采配」など、これからのデッキ研究に期待がかかる。

新システムの心得

完全な新システム、そして変更が加えられたシステム。その両方をしっかり理解して戦いに挑むことが勝利への近道だ。

速度上昇による迎撃の基本を理解しよう

これまで、どんなに移動速度を上げようと迎撃を受けるのは突撃状態の騎馬隊だけであった。しかし、本バージョンから、すべての兵種が一定以上の速度が上昇すると、無敵槍による迎撃を受けるようになり、安易に速度上昇の計略を使って戦線を押し上げることが難しくなった。

肝心の迎撃を受ける速度は兵種ごとに異なる。一番、移動速度が遅い槍足軽は、計略の重ねがけや、よほど速度上昇率が高い計略でないかぎりは、迎撃を受けることはほとんどない。それに対して、鉄砲隊や弓足軽は、速度上昇率が高めの計略を使うと、迎撃を受けるようになることが多い。そのため、速度上昇系の計略を使用しぶつかり合う場合は、騎馬隊の壁役をできるだけ槍足軽がつとめる必要がある。

ただし、計略使用前に乱戦してから、速度アップ計略を使用すれば、槍足軽以外でも比較的安心して壁役をこなせる。しかし、当然ながら乱戦から弾かれた後は非常に危険なので、ここぞという勝負どころのみにとどめておいた方が懸命だ。

とはいえ、それでも速度上昇系の計略は十分な強さを持ち、鉄砲隊であれば移動しながら射撃が可能な車撃との併用することで、相手に決して触られることなく、一定距離をキープして射撃を行なうこともできるようになる。新たな特技とシステムとの組み合わせを考え、これまでとは全く違った構成を試してみるのもいいだろう。

移動速度アップ系の計略は、一度確認してから実戦投入したい。

乱戦の環境が与える変化

本バージョンから、乱戦時にダメージを受ける間隔が短くなり、さらに、武力差によるダメージ差が大きくなった。これにより、各兵種のアクションを使わなくとも、計略などで大幅に武力を上げれば武力差でも大きなダメージを与えられるようになった。

そのため、前バージョンまで強力だった六枚編成も、今回からはぶつかり合いでは力負けしてしまう可能性が高い。低コストの攻城のダメージそのものも落ちているので、デッキ枚数から基本的な構成を変える必要があるだろう。

この変更で、使いどころが難しかった武将にもチャンスが!

焙烙の仕組みを理解しよう

「焙烙」は、槍足軽や弓足軽など、基本的にタッチアクションが無い武将が持つ特技で、タッチをすることで「焙烙」による攻撃ができる。なお、発射時に鉄砲のように一瞬だけ足を止める。ただし、鉄砲と違い、あくまで追加の特技であるため、兵種として基本の行動をしつつ、「焙烙」でダメージを与えることができるのが大きなポイント。そのダメージは、相手との統率力差で決まるため、低統率の槍足軽にとっては厄介極まりない特技といえるだろう。

また、ヒットした位置によりダメージが変化するという特徴がある。着弾点を中心に、円の外側になればなるほどダメージが落ちるので、撃たれたときも諦めず回避を試みることでダメージを軽減できる。逆に使う側としては、例えば相手の移動速度を下げる計略などを併用すれば、比較的簡単に最大ダメージを出すことが可能な点を覚えておこう。

ちなみに、リロード時間は約10カウントとなっている。あくまで追加の攻撃方法なのでリロード時間は長めに設定されているようだ。その分、乱発は禁物なので、しっかり槍足軽に狙いを定めて攻撃をしてダメージを与えていきたい。

妨害計略と合わせることで更なる効果が期待できる特技だ。

車撃で新たな攻めを繰り出せ

島津家のすべての鉄砲隊が持つ車撃。移動しながら射撃が可能になるこの特技は、射撃時、鉄砲発射までロックした相手を自動で追尾してくれるので「移動したせいで外れる」ということが起こりにくい(ただし、後退しながら撃つと射程から外れやすいので注意!)。射撃しながらの移動中も通常時と変わらない移動速度なので、スピーディーな行動が可能だ。

強力な特技だが新たな操作が必要となる。まずは練習あるのみ。

盾槍は鉄砲隊への対抗策

北条家の一部の槍足軽が武将が持つ盾槍は、鉄砲隊の射撃によるダメージとノックバックを軽減できる、相手の鉄砲隊に対して非常に強力な特技だ。鉄砲を受ける際は、盾を相手に向ける必要があるので注意が必要。また、乱戦時は盾が消えてしまうので、こちらも意識して立ち回ろう。車撃の登場により鉄砲隊が多くなった環境への対策として有効だ。

盾槍持ちの武将は鉄砲のサーチを受けるよう立ち回ろう。

大筒の重要性が高まる

大筒の発射カウントが30秒に延長し、その代わりに一発のダメージが15%に上昇した。しかし、ポイントはそれだけでなく、武将の移動速度が上がっていることもあり、大筒の占拠、奪取が頻繁に発生し、混戦時はなかなか発射できないことも多い。時には開幕から計略を使用し強引に奪取するのも重要になってくるぞ。

今回から大筒を対象とする計略が加わったのも注目だ。

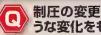
虎口ゲージのシステムが変更

今回、虎口ゲージの増え方に大きな変更が加えられた。今までのように、城ダメージを受けると一気にゲージが増えるということはなく、城ゲージが少ない陣営のみゲージの上昇速度が上がるように変更されたのだ。そのため、基本的に城ダメージをいくら受けようと、リードしている側はまず虎口が開かない。虎口はあくまで「負けている側の逆転要素」になったといえる。

そのため、早い段階で虎口が開きやすく、虎口が開いた直後に逆転されれば、最初にリードしていた側にも再逆転のチャンスがすぐに訪れるようになった。虎口が開くタイミングに攻め上がるという本作の基本戦術を実行するには、試合展開の組み立てを変更する必要が出てきたのではないだろうか。

大筒補足:上記で触れている通り、今回から大筒を対象とした計略が加わった。その効果は、威力や発射速度の上昇、下降など。特技「制圧」の仕様変更も加わり、今までより大筒の価値が高まった印象だ。
車撃補足:新特技「車撃」は非常に強力な特技だが、今までの鉄砲のタッチアクションに加えて、部隊の移動も必要不可欠。騎馬隊との併用は、まずは、お互いに1枚ずつからなれていこう。

戦国大戦Q&A

新バージョンのお悩みも即解決の戦国お悩み相談室ですぞ！　殿のプレイに生かしてくだされ！

Q 制圧の変更は戦場にどのような変化をもたらすのだ?

A 積極的な大筒攻防戦が展開されるようになりましたぞ!

今回のバージョンより、特技「制圧」に二つの変更が入った。まず、武将のコストに比例して、効果も上昇するようになり、加えて、大筒上に制圧を持つ武将を複数枚配置した場合、その効果が重複するようになったのだ。特に効果の重複に関しては、今までのデッキ編成の価値観を変える必要すらでてくる大きなものなので、十分に意識してほしい。今までは大筒主体で闘うデッキでも、自分から大筒を起動させる場面が限られていたが、この変更により、制圧を多く採用すれば、より攻撃的に大筒を使用できるだろう。逆に制圧に集中しすぎて部隊を重ねると、相手妨害計略やダメージ計略の格好の的になってしまうので、マッチング開始時の相手の計略チェックも忘れずにしよう。

制圧の重複効果は、カウント横に矢印がでるので重複していることが分かりやすくなっている。

Q 新しいチャージ計略はどう対応すればいいのだ!?

A 移動を制限する計略で対応してくだされ!

【UC】頴娃久虎の「薩摩示現流」のような新しいチャージ計略は、最大まで溜めると非常に強力で、受ける側は迎撃をとっても割に合わない場合が多く対処に困っているプレイヤーもいるのではないだろか。しかし、これらの計略は計略使用中の移動中も相手の計略の対象となっており、移動を制限する計略に非常に弱い。チャージ中に相手の移動速度を低下させてたり、発動時でも挑発系や火牛系のような強制移動を使うことで比較的簡単に対処できるぞ。

Q 何やら見慣れない家宝があるのう。これらについて何か情報はないのか!?

A 新たに追加された家宝や、家宝の合成で入手できますぞ!

今回も新たにいくつかの家宝が追加され、戦場に大きな変化をもたらした。まず、新しい家宝で注目したいのは、金家宝の「神刀 雷切」。その効果は装備武将の武力と統率力を超長時間上げるというもの。最大まで改造することにより、武力が+2、統率力が+4される。今までに無かった超長時間効果という効果時間のおかげで、新たな攻めのパターンが組めるようになった。また、主効果が「武力アップ」なのも、使いやすいポイントだ。

そして、家宝を新キャラの巫女に納品することで可能な家宝合成では、金家宝の能力をさらに上回る能力を持つ「プラチナ家宝」が登場。「初花肩衝」なら復活時間のカウントがより短縮されるなど、基本的に元となる金家宝の能力をさらに向上させた効果を持つ。さらに、この家宝合成では、家宝の副効果に「攻城力UP」などの、今までに無かった効果が追加されることも判明しているぞ。こちらも判明次第、攻略していく予定だ。

今までは泣く泣く売却していた金家宝も、今作からあまった家宝は巫女さんに納品だ!　かしこみかしこみ!!

▼神刀 雷切

▼初花肩衝+

エンターブレイン×セガが共同で贈る特設Webサイト、戦国大戦界（http://eb1059.com/）からもDVD付きムックの発売が決定！　有名声優による本作のバラエティー動画として人気のコンテンツ、「戦国大戦異聞録」と「戦国大戦下克上」をミックスした撮り下ろし動画がDVDに収録されるぞ。詳しくは戦国大戦界をチェック!!

今回のカード使用感は名門2クラブ

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2010-2011
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

イタリアの強豪ACミランと、10年目にしてシリーズ史上初めて登場したロシアの古豪CSKAモスクワの全カードを徹底分析!

Text：たてしゅ、マンモス丸谷、早野シュン

素晴らしすぎる優良「白」カードが満載!!

ぜひ試しておきたい好タレントがズラリ!

今回はA.C.ミランの一員として登場したロビーニョは、白カードとしては破格の突破力の持ち主。また、サイドバックの三人も守備が比較的安定しているので非常に使いやすい。一方、CSKAモスクワにも各ポジションごとに優れた白カード選手がいる。U-5またはU-5Rでデッキを組むプレイヤーは、カードを手に入れたら必ずチェックしておこう!

『WCCF』初見参のCSKAモスクワの選手は大半がレギュラーカード。使い方次第ではU-5要員としてきっと重宝するハズ。

ただ今、多くのプレイヤー間で人気沸騰中のロビーニョ。なぜ多くのプレイヤーに愛用されているのかは以下の記事でチェック!

A.C.Milan A.C.ミラン

CPUフォーメーション 4－3－1－2

サブメンバー
- パト
- F.インザーギ
- カッサーノ
- ボアテング
- ザンブロッタ

栄光のロッソ・ネロに恥じぬ最高のジョカトーレたち

長期政権となったアンチェロッティ体制が終えんを迎え、バトンは若き指揮官アッレグリ監督に引き継がれた。百戦錬磨のベテラン戦士たちと新加入選手を見事に融合させ、就任1年目にして7シーズンぶりとなるスクデットの奪還に成功。欧州チャンピオンズリーグでは伏兵トッテナムにまさかの敗戦を喫したが、独力で違いを作れるFWとリーグ最少失点の堅守を支えたDF陣は、世界でも屈指の選手層をほこる。

優勝請負人としてバルセロナから加入し、すぐさまエースに定着したイブラヒモビッチ。見事に大役を果たした。

過去の所属選手を探せ!!

サッキ、カペッロ両監督のもと黄金時代を築いたバレージ、マルディーニ、コスタクルタ、タソッティのDF四人衆はあまりにも有名。ほかにもアルベルティーニ、デサイー、クライフェルト、ボバン、パパンなどの面々が在籍し、さらにシェフチェンコとカカはMVPとしてもカード化されている。そして一時期猛威をふるったリベリアの怪人ことウェアは、カード化当時、ほとんど止められないウインガーとして名を馳せた、今や「WCCF」ファンの間では伝説的な存在だ。

FCアルカディア日記　ミランのオススメ選手、マンモス丸谷編:ロビーニョのドリブル突破は今作屈指。コンディションがいいときはそこらの黒カードはもちろんメッシやC.ロナウドたちにも迫る攻撃力だ。フェイントの種類が多彩で見ていて楽しいのはカッサーノ。オフェンスと支配を震撼させれば特殊チームスタイル"ノーハドル"が発動するのも魅力。

RE	クリスティアン・アビアーティ	Tスタイル	PKセービング	Off	6	Def	18	Tec	9	Pow	18	Spe	12	Sta	11	To.	74

使用感 飛び出すときのスピードはあまり速くないが、長身を生かしたハイボールの処理技術に優れている。相手に向かって距離を詰めながらブロックするよりも、ゴール前にどっしり構えてシュートの軌道を見切りながらセーブするのが得意なタイプのようだ。チームスタイルのPKセービングは、特殊能力の★マークがつかないうちはほとんど機能しない印象。また、成長するまではキャッチ時にファンブルするケースも。

リアル情報 ミスの少ない安定したプレイでリーグ最少の24失点という堅守を支えた。昨シーズンは第一人者のブッフォンがケガのため長期欠場したこともあり、リーグ最優秀GKに推す識者も多かった。

RE	ルカ・アントニーニ	Tスタイル	サイドエリアブロック	Off	11	Def	14	Tec	13	Pow	14	Spe	15	Sta	16	To.	83

使用感 テクニック面ではこれといった特筆すべき能力は持たないが、積極的にオーバーラップを仕掛けて味方の攻撃をサポートしてくれる。自らが担当する守備ゾーンをきっちりと埋め、味方のセンターバックの背後をカバーリングする意識が非常に高いのも大きな長所で、対峙する相手に必死に食らいつくディフェンスも非常に好感が持てる。ただしスピードのあるドリブラーは苦手な模様。

リアル情報 故障がちのベテラン、ザンブロッタに代わりスタメンを務める機会が増えて大きく飛躍するシーズンに。さらにシーズン途中に加入したピラとも熾烈なレギュラー争いを繰り広げた。

SP	アレッサンドロ・ネスタ	Tスタイル	ハードマーク	Off	10	Def	20	Tec	13	Pow	17	Spe	14	Sta	14	To.	88

使用感 どんどんフォアチェックを仕掛け、一対一になっても滅多に抜かれることのない守備能力の高さはさすがのひとこと。クロスへの対応もカバーリングの動きも申し分なく、ボール奪取後に放つロングフィードの精度もトップクラス。味方がボールを持つと高めにポジションを取り、チーム全体を押し上げてくれる効果ももたらしてくれる。唯一の弱点は、スタミナが90分間持続せずに試合途中でバテるケースが多いことか。

リアル情報 故障でチームを離脱する時期もあったが、最終的にはリーグ戦26試合に出場。チアゴ・シウバとのCBコンビはリーグ最強とも称されるほどの鉄壁を誇り、あらためてその実力を証明した。

SP	チアゴ・シウバ	Tスタイル	フォアリベロディフェンス	Off	10	Def	18	Tec	12	Pow	18	Spe	15	Sta	16	To.	89

使用感 カバーリングの意識が高いのでネスタとの相性が抜群によく、一対一での対敵動作にも非常に優れている。ボール奪取後は長短織り交ぜたパスを味方へ丁寧につなぐ意識が非常に高く、カットしたボールをダイレクトで蹴ることもしばしば。空中戦にも強く、コーナーキック時の得点源としても期待できる。ただし、特殊能力の成長が非常に遅く、タックル時にファウルを犯すケースがやや目立つ。

リアル情報 今やチームの大黒柱、リーグを代表するセンターバックとしてライバルチームのFWからも絶賛される存在に。さらにケガ人が続出した時期にはボランチを務め、その非凡な才能を大いに発揮した。

RE	ジャンルカ・ザンブロッタ	Tスタイル	オーガナイズドディフェンス	Off	12	Def	14	Tec	14	Pow	15	Spe	15	Sta	15	To.	85

使用感 左右の両サイドバックをそん色なくこなせる器用さは健在。以前よりもオーバーラップする機会が少なくなったが、チャンスと見れば一気に最前線まで駆け上がり高速クロスを放って味方FWをアシストしてくれる戦術眼の高さは健在。守備もしっかりとこなし、相手のパスコースを察知してインターセプトするのが得意で、なおかつ味方のカバーリングをする意識の非常に高い。スタミナは90分間持たないことが多い。

リアル情報 アントニーニが台頭して出場機会が減少したが、出番を与えられれば持ち前の安定感でディフェンスを引き締めた。近年の主戦場は左サイドバックで右のバックアップはボネーラが務めている。

RE	イグナツィオ・アバテ	Tスタイル	サイドエリアプレス	Off	13	Def	10	Tec	14	Pow	13	Spe	16	Sta	14	To.	80

使用感 MF登録だが右サイドバックにも対応できる右のスペシャリスト。攻撃時は前方のスペースに思い切りよく飛び出し、味方のサイドチェンジのパスを引き出しつつ高い位置までオーバーラップを仕掛ける。攻守の切り替えが速く、ピンチのときにはセンターバックのカバーリングにも精力的に奔走する。細かい足技は使わないが足は比較的速く、右足から放つ高速クロスは大きな武器となる。

リアル情報 豊富な運動量と攻撃力を武器にリーグ戦26試合に出場、右サイドバックのファーストチョイスとしてチームでも欠かせない存在に。その活躍が認められ、昨年は念願のアズーリに初選出された。

SP	マッシモ・アンブロジーニ	Tスタイル	バランサーポジショニング	Off	12	Def	15	Tec	14	Pow	16	Spe	13	Sta	17	To.	87

使用感 ボディコンタクトに非常に強く、スキあらばスライディングを仕掛けて封殺する献身的な守備が持ち味。攻守の切り替えが迅速で、ボールを持つ味方を背後からサポートするときの距離感が非常にいい。空中戦にも優れ、セットプレイ時にはヘディングでゴールを決めるのも得意技だ。ボールを持つと中盤の下がり目の位置から思い切ったロングパスを蹴ってチャンスを演出することもある。

リアル情報 故障の影響でリーグ戦は16試合の出場にとどまったが、キャプテンとして闘志むき出しのプレイで味方を鼓舞する姿は貫録十分。故障者の続出した試合ではセンターバックも務めた。

RE	ケビン・プリンス・ボアテング	Tスタイル	オフェンスダイナモ	Off	14	Def	10	Tec	15	Pow	15	Spe	15	Sta	16	To.	85

使用感 豊富なスタミナと足の速さを生かして、攻守両面で幅広く動き回るダイナミックさが持ち味。特にしゃれた足技はなく、ドリブルで相手を抜くケースも非常に少ないがバイタルエリアでボールを持てばスルーパスや高速クロスなどで味方をアシストしてくれる。ただ問題は攻守の切り替えが非常に遅いことで、特に守勢に回ると持ち前のフィジカルの強さをほとんど生かせず一対一になると相手に簡単に抜かれてしまう。

リアル情報 抜群の身体能力を生かした機動力を持ち味とする、近年のミランにはいなかった新しいタイプのトップ下として移籍初年度から活躍。今シーズンは得点力もさらに向上。末恐ろしい大器だ。

SP	ジェンナーロ・イバン・ガットゥーゾ	Tスタイル	バランサーポジショニング	Off	12	Def	15	Tec	13	Pow	16	Spe	13	Sta	18	To.	87

使用感 狙いを定めた相手に向かって猛烈とプレスをかけるときのスピードは圧巻。競り合いに非常に強く、多少無理な体勢からでも力ずくでボールを奪い取れる能力は秀逸だ。ただし、ボールコントロールは大雑把なタイプなのでゲームメイク役には不向き。試合の流れの中で高い位置まで攻め上がることはほとんどないので、ボランチあるいはインサイドハーフとして起用するのがベストだろう。

リアル情報 監督が代わってもその信頼は揺らぐことはなく、MFの選手としてリーグ最多の出場試合数を記録し、ローマ戦など大事な試合では貴重なゴールも決めてみせた。現在は目の障害の影響で長期欠場中。

SP	アンドレア・ピルロ	Tスタイル	バランサーポジショニング	Off	16	Def	11	Tec	20	Pow	10	Spe	12	Sta	15	To.	84

使用感 プレースキックの精度の高さはトップクラスで、特にコーナーキック時は非常に高い確率で決定機を演出する。ドリブル中にマルセイユターンなどのフェイントを使って相手を抜いたり、スルーパスを出すのも得意としているのでトップ下として使っても面白い。守備では相手の縦パスを読んでインターセプトするのがとても上手だが、競り合いにはもろいのでワンボランチで起用するのは厳しいだろう。

リアル情報 新指揮官の構想から徐々に外れ、自身の故障が重なったこともあって出場機会が大幅に減少。それでも出番を与えられれば一撃必殺のパスで敵陣を切り裂き、多くのチャンスを演出してみせた。

SP	クラレンス・セードルフ	Tスタイル	ミックスパスワーク	Off	15	Def	13	Tec	16	Pow	16	Spe	13	Sta	15	To.	88

使用感 ボールキープ力が高く、ショートパスやロングスルーパスなどのキックを巧みに使い分ける。守備にも積極的に参加し、味方からボールを奪った相手にすかさずプレッシャーをかけて自由を奪い、さらにボランチで起用すると最終ラインのカバーまでこなす気の利いたポジショニングが素晴らしい。敵陣バイタルエリアから強烈なミドルシュートが撃てるのも長所だが、ロングパスを蹴るケースは減った印象。

リアル情報 常時スタメンで出場することはなくなったが、どんな試合でもコンスタントに実力を発揮してチームを落ち着かせることができる稀有な存在。10-11シーズンは主に左インサイドハーフを務めた。

SP	アントニオ・カッサーノ	Tスタイル	フリーロール	Off	18	Def	3	Tec	20	Pow	15	Spe	16	Sta	13	To.	85

使用感 ボールが足元にピッタリと吸い付き、相手のチャージを巧みにいなしてキープするのが非常にうまい。敵陣バイタルエリアでボールを持てば、しっかりとタメを作ってスルーパスや壁パス、クロスボールなどの多彩なバリエーションで味方の決定機を演出してくれるので実に頼もしい。守備でも積極的にプレスバックをするが、その分スタミナも減るので出場は45分間限定にするのが無難。

リアル情報 シーズン途中にサンプドリアから電撃加入、9試合4得点の成績でスクデットの獲得に貢献。代表でもG.ロッシなどとのコンビで攻撃をけん引、欧州選手権の予選突破の大きな原動力となった。

SP	ズラタン・イブラヒモビッチ	Tスタイル	キープレイヤーアタック	Off	19	Def	5	Tec	19	Pow	20	Spe	15	Sta	15	To.	93

使用感 どんな屈強なDFが相手でも苦にしないパワーの持ち主。シュート決定力の高さは言わずもがなで、一見鈍そうに見えて実は足も速い。特に素晴らしいのがファーストタッチでマーカーを外して素早くターンする「危険な反転」で、わずかな時間でもすぐにシュート体勢に入ることができる。ボールコントロールが雑に見えるが、個人能力が成長すると豪快なフェイントで相手を抜くプレイも披露するようになる。

リアル情報 昨シーズン開幕直前、バルセロナからミランに電撃加入。ピッチ上での暴力行為により出場停止になる悪癖こそあったものの14得点を決めてリーグ優勝に貢献、エースの座を不動のものにした。

SP	フィリッポ・インザーギ	Tスタイル	シャドーストライク	Off	20	Def	2	Tec	15	Pow	10	Spe	17	Sta	11	To.	75

使用感 ドリブルで相手を抜いたり、パスを使って敵陣を崩すことはほとんどないが、相手DFのマークを巧みに外すポジショニングのうまさは天下一品。裏のスペースに飛び出して味方のスルーパスを引き出したり、クロスにピンポイントで合わせるダイレクトシュートの決定力の高さも健在だ。オフェンス能力がアップするスーパーサブ効果を持っているので、攻撃の切り札としてベンチに置いておくにはまさに適任だ。

リアル情報 シーズン中にヒザの重傷ケガに見舞われたこともあり出場機会は激減。しかし、欧州チャンピオンズリーグのレアル・マドリード戦では見事2ゴールを決め、敵将モウリーニョからも賞賛された。

SP	パト	Tスタイル	セカンドポスト	Off	18	Def	5	Tec	18	Pow	14	Spe	19	Sta	13	To.	87

使用感 相手をあっという間に置き去りにする高速ドリブルが最大の武器。ややボールコントロールが大き目に見えるが、相手マーカーが背後についた状態でも素早くターンできる細かい動きも得意としているので特に心配はいらない。また、今バージョンのカードはチームスタイルがセカンドポストということもあり、それを発動させると少ないタッチ数で決定的なラストパスを出す能力がさらに増す。

リアル情報 今シーズンも故障がちで常時出場はできなかったが、それでもリーグ戦ではイブラヒモビッチ、ロビーニョと同じチーム最多タイの14ゴールを決め、不可欠の戦力であることをあらためて誇示した。

RE	ロビーニョ	Tスタイル	ドリブル突破	Off	17	Def	8	Tec	18	Pow	11	Spe	18	Sta	14	To.	86

使用感 最大の持ち味はドリブルでの突破力。チームを立ち上げた直後から切れ味鋭いフェイントを連発して相手DFを次々と翻ろうし、グングン加速して置き去りにしてしまう。低くて鋭いグラウンダーのクロスボールや、相手ディフェンスラインの背後に飛び出す動きもうまく、スルーパスの得意なパサーがいればさらにその能力を引き出すことも。特殊能力の成長はやや遅いが、現バージョンの中でも屈指の優良カードだ!

リアル情報 本職はFWだが、ミラン加入後はイブラヒモビッチやパトを背後からサポートするトップ下でも機能。特にカウンターアタック時のスピードを生かした飛び出しとドリブルは相手の脅威となった。

FCアルカディア日記 ミラン選手使用感の補足:チアゴ・シウバのフォアリベロディフェンスを発動させるためには、シウバをピッチの中央に配置し、なおかつ他のDFをすべてその背後に並べることが必要。また、ザンブロッタのオーガナイズドディフェンスはDF全員をピッチの中央寄りに集めた状態にしないと機能しないのだ。使用するときは並べ方に十分注意!(たてしゅ)

CSKA Moscow

CSKAモスクワ

TEAM DATA

CPUフォーメーション 4-2-3-1

サブメンバー

ネツィド
ゴンザレス
ママエフ
シェンベラス
ナバブキン

鉄壁のディフェンス陣と攻撃のタレントが融合した強豪

急成長を続ける旧ソ連圏のクラブを代表する、ロシアの名門チーム。ごぞんじ本田圭祐のほか、ドゥンビア、ラブなど各国の代表クラスがそろう攻撃陣の破壊力はメガクラブにもひけを取らないレベル。反面中盤の守備力が低く（MFでもっともディフェンス値が高いのが本田の"10"）、安定した試合運びは難しい。勝ち抜くには両チームが激しくシュートを打ち合う展開をものにしていく必要があるだろう。

本田が「守備のリーダー」にならざるを得ないようなチーム構成だが、その分FWと2列目の選手は質、量ともに充実。

過去の所属選手を探せ!!

残念ながらウィークポイントである守備を強化できるような過去在籍選手はいないが、長所の攻撃力をさらに高められそうな選手はいくつか存在する。その筆頭がオリッチ（バイエルン）。CSKA所属のFWにはない無尽蔵のスタミナは大きな武器になるだろう。連携を重視するならロシア人のジルコフ（09-10チェルシー）、セマク（05-06PSG）がオススメ。そしてある意味最大の目玉といえるのが、監督としてCSKAで指揮を奮ったジーコ（02-03レジェンド）だろう。

SP	イゴール・アキンフェエフ	Tスタイル	リベロキーパー	Off	8	Def	18	Tec	13	Pow	16	Spe	13	Sta	12	To.	80

使用感　飛び出しに特化したリベロゴールキーパー。キーパーボタンを押してから動き出すレスポンスに関しては『WCCF』シリーズ全体から見てもトップクラス。反面ゴールマウスに構えてのセービング（PK戦も含む）に関してはほとんど期待できない。チームスタイルであるリベロキーパーはその特性を知らない相手にならおもしろいようにシュートチャンスをつぶせるが、ミドルシュートに弱い点には注意して使いたい。

リアル情報　16歳でCSKAのトップデビューを果たし、10代のころから現在に至るまでクラブ、ロシア代表ともに正守護神として欠かせない存在。CSKAでは2008年からキャプテンも務めている。

RE	アレクセイ・ベレズツキ	Tスタイル	ラインコントロール	Off	9	Def	17	Tec	11	Pow	18	Spe	12	Sta	16	To.	83

使用感　あふれるパワーと190cmの長身でハイボールとペナルティエリアに侵入する相手選手を吹き飛ばす。スタミナが16とDFとしてはかなり高めで、試合終了近くまで安定したパフォーマンスを発揮できるのも大きな長所。敵と正面から対する際の守備力には問題がないがスピードに難がある（一度抜かれると追いつくことが困難）ため、サイドバックは不向き。センターバックとして使うのが最適な起用法といえる。

リアル情報　CSKA、ロシア代表の両方で存在感を放つベレズスキ兄弟の兄。弟のバシリ、同僚のイグナシェビッチと鉄壁の守備を形成。その守備組織は本作でも特殊チームスタイル"鉄のカーテン"として再現されている。

RE	バシリ・ベレズツキ	Tスタイル	ラインコントロール	Off	10	Def	17	Tec	11	Pow	18	Spe	12	Sta	15	To.	83

使用感　兄アレクシスとほぼ同じの能力値（身長、体重も1cm、1kgちがうだけ）だが、スピードの差が地味に大きく、弟バシリはサイドバックでも起用しても問題ないレベル。センターバックとしての力強さも兄とそん色なく、最終ラインならどこでもこなせるユーティリティ性の高い選手となっている。能力の成長は遅めだが、U-5の控え選手としても重宝する優良白カードになりうるだろう。

リアル情報　兄のアレクセイから遅れること1年、2002年にCSKAモスクワへ移籍。以降現在に至るまで中心選手として活躍。クラブ、代表ともにアレクセイ以上のインパクトを残すパフォーマンスを見せている。

RE	セルゲイ・イグナシェビッチ	Tスタイル	ラインコントロール	Off	9	Def	18	Tec	13	Pow	17	Spe	13	Sta	14	To.	84

使用感　ボール奪取に優れたDFだが、フォーメーション（前方に味方選手が少ない1ボランチなど）によってはゴール前まで上がっていくような勢いの動きは評価の分かれるところ。試合中の上下動が激しいためスタミナの消耗が早いのもネック。イグナシェビッチの特性を活かす形で起用するなら、少なくともオーバーラップを行わず、カバーリングがうまいDFと組ませて起用したいところだ。

リアル情報　2004年からCSKAモスクワに加入し、毎シーズン30試合以上に出場する主力DFとして近年のクラブの躍進に貢献。代表でもコンビを組む機会が多いバレリ・ベレヅスキとはあうんの呼吸を見せる。

RE	キリル・ナバブキン	Tスタイル	サイドエリアプレス	Off	10	Def	11	Tec	12	Pow	15	Spe	14	Sta	14	To.	76

使用感　能力値は低めだが、ポジショニングを遵守する守備的サイドバックとしてはCSKAの中でももっとも計算のしやすい選手。相手チームのウィンガーを警戒してサイドの守備を固めたいとき、チームスタイルに幅を持たせたい状況ではスタメンとして起用する価値は大いにある。コミュニケーションを取らずとも成長していくタイプなので、ピッチの外でも中でも手のかからない選手だ。

リアル情報　2010年にFCモスクワを退団後、フリートランスファーでCSKAモスクワへ入団。2011年からは右サイドバックのレギュラーを確保し、チャンピオンズリーグにも主力として出場を果たしている。

RE	デイビダス・シェンベラス	Tスタイル	リベロディフェンス	Off	9	Def	16	Tec	12	Pow	15	Spe	14	Sta	15	To.	81

使用感　最終ラインのすべてとボランチをそつなくこなす守備のマルチロール。こと守備力の高いMFがいないCSKAにとってはチームの命運を握る存在でもある。ボール奪取やポジショニングは優秀だが、セーフティーすぎて勢いのない、逆にチームを危険にさらすパスを出すことがあるため、フィードのうまいDF（ベレヅスキ兄弟）や展開力のあるMF（本田やママエフ）をそばに置いてフォローしたい。

リアル情報　出身地のリトアニアリーグで名を上げたのち、1998年にディナモ・モスクワへ移籍。2002年にCSKAモスクワへ加入。DF、守備的MFとしてチームを支える。

RE	ゲオルギ・シェンニコフ	Tスタイル	ディフェンシブサイド	Off	10	Def	13	Tec	13	Pow	13	Spe	17	Sta	15	To.	81

使用感　高いカバーリング意識と優れた脚力で左サイドからの侵入を阻むサイドバック。個人能力の成長スピードが最高レベルで、一定の出場機会を与えていればコミュニケーションなしで覚醒直前まで持っていける。個人能力がある程度成長、または覚醒すればサイドからのパス交換による崩しやドリブル突破からのチャンスメイクなど、攻撃面でもある程度の活躍を見込める。

リアル情報　CSKAモスクワの下部組織出身。2008年にトップチームに昇格（リザーブチームとかけ持ち）。翌2009年は当時監督だったジーコに重用され、ロシア・プレミアリーグの最優秀新人賞を獲得した。

RE	アラン・ザゴエフ	Tスタイル	ファンタジーア	Off	15	Def	6	Tec	17	Pow	13	Spe	17	Sta	12	To.	80

使用感　敵陣の隙間をぬうラストパスや豊富な崩しのアイデアなど、白カードの攻撃的MFとしては破格のテクニックを持つ天才肌のプレイヤー。FKなどプレイスキックの精度も一級品。ただし疲労の蓄積やコンディション不良がパフォーマンスに直結するため、100%の力を発揮させるには適度な休息と多少の運（コミュニケーションが成功するかどうか）が必要になる。

リアル情報　史上最年少（18歳と116日）で代表に選出された、ロシアサッカー界全体が期待する若きファンタジスタ。CSKAモスクワでも2009年からは10番を背負い、攻撃のタクトを振るう。

FCアルカディア日記　実はCSKAモスクワはプレイスキックの名手が多く、キッカーを任命しない状態だとフリーキックはザゴエフ、コーナーキックはトシッチが担当することになる。本田にプレイスキックを蹴らせたいなら監督室でキッカーに指名しておこう。ちなみに本田はプレイスキックだけでなく、キャプテンやPKキッカーに任命しても自信満々で了承してくれるぞ（PKはそんなにうまくない疑惑も……）。

本当はジェフサポ

徳島のエースは世界でも通用する!

2011年のロシア年間最優秀選手であり、いまやチャンピオンズリーグで得点を量産するまでに出世したドゥンビアですが、Jリーグ観戦勢としては"徳島のエース"としてなんとなく親近感のある存在。能力値だけ見るとスピードを活かした突破オンリーな選手に見えるが、本作ではシュートはもちろんパスの精度もなかなかで、ウイングやサイドMFも任せられる。ドゥンビアにまったく思い入れのない人にとっても優良白カードとして満足できる結果を残してくれるはずだ。

数ある元Jリーガー FWの中でもかなり使いやすい部類に入る。コートジボワールつながりでドログバと組ませるのもおもしろいかも。

守備探索人

シェンベラスさん最高です!!

リベロでもボランチでもプレイ可能で、いざとなればサイドバックもこなしてしまうまさに必殺の守備職人。絶妙のポジショニングで相手のパスをことごとくインターセプトする能力に長けており、ボール奪取後は左右広角に蹴る精度の高いロングパスでカウンターの起点になれるのも長所だ。そして最大の目玉は、後半に投入するとディフェンス能力がアップする貴重なスーパーサブ効果を持っていること。スタミナが低下した味方に代えて投入し、逃げ切りに成功したときの快感は格別だ!

突出した能力こそ持たないが、優れた守備センスとスーパーサブ効果を持つ隠れた優等生。手に入れたらぜひ一度お試しを!

ロシアンフック

ハラショー! ハラショー、セルゲイ!!

個人的には正直なところ、今までいわゆる白カードでレアカードに匹敵するようなインパクトのあるCBはいなかった(SBなら、メンサーだけど)。しかしついに現れました! 彼こそがそのセルゲイ・イグナシェビッチさんです。ハラショー、セルゲイ! その的確なストッピングはかつてリングスで一世を風びしたコピィロフの守備技術を彷彿とさせます。ハラショー、サンボ!! ベレヅツキ兄弟の守備力も高く、連携も最高レベル。この三人を中心としたチームでも作ってみようかしら。

スタミナがあれば一流選手のドリブルをバシバシ止めてくれるセルゲイさん。高さも十分にあり、本当に頼りになる存在です。

	選手	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	ケイスケ・ホンダ	フリーロール	15	10	16	17	13	16	87
RE	パベル・ママエフ	バランサーポジショニング	12	13	14	16	14	18	87
RE	セク・オリセー	バイタルエリア支配	14	8	13	10	18	11	74
RE	ゾラン・トシッチ	アザーサイドアタック	14	8	15	12	16	13	78
RE	セイドゥ・ドゥンビア	ゴールハンティング	17	4	13	12	19	15	80
RE	マルク・ゴンサレス	ウインガードリブル	15	9	15	12	16	15	82
RE	トマーシュ・ネツィド	ワイドポスト	16	7	14	17	14	14	82
SP	バグネル・ラブ	ゴールスピリッツ	19	4	18	13	17	12	83

SP ケイスケ・ホンダ

使用感 このバージョンの本田は、CSKAモスクワでの役割に準じた攻守のバランス感覚に優れたタイプ。シュートが打てるレンジに到達する前にパスを選択することが多く点を取らせるのが難しいぶん、ボール奪取やカバーリングの意識が非常に高い。スタミナも前バージョンやJTより多めに設定されているため、センターハーフやボランチとして使うならこのCSKAバージョンが最適だろう。

リアル情報 有言実行のビッグプレーで日本サッカーを牽引するスター選手。CSKAでは加入後まもない10-11シーズン、チームをチャンピオンズリーグベスト8に導く無回転FKでサポーターの心をつかんだ。

RE パベル・ママエフ

使用感 中盤で効果的なパスを散らしつつ、機を見た飛び出しで決定的なチャンスを演出、もしくはミドルシュートでみずからゴールを奪う。カードに書かれたディフェンスの数値だけを見ると不安だが守備意識が高いため、ボランチもこなせる。ディフェンスとは逆にスタミナは数値以上に少ない印象。スタメンでの出場が続くと45 ～ 60分程度しか本来のパフォーマンスを発揮できなくなる。

リアル情報 2007年トルペド・モスクワからCSKAモスクワに加入。センターハーフを主戦場に両サイドハーフでもプレイし、躍進を続けるクラブを支えている。2010年にはA代表デビューも果たしている。

RE セク・オリセー

使用感 カード裏のポジション適正だと右サイドオンリーのウィンガーという印象だが、トップ下やセンターハーフとしても適応力を見せる。アタッカーとしては突破力に欠けるため、決定的な仕事をさせるには周りのサポートやカード配置を調整するなど相当の工夫が必要。相手チームが疲れた時間に投入し、チームスタイルのバイタルエリア支配でチーム全体の攻めを活性させるというのがベストな起用法か。

リアル情報 リベリアからナイジェリアの難民キャンプへ逃れて来た際にサンデー・オリセーの親戚、チャーチルと出会い、プロのキャリアをスタートさせる。CSKAモスクワには2009年に加入。

RE ゾラン・トシッチ

使用感 両サイドでそん色のないパフォーマンスを披露できるサイドアタッカー。低空や緩急のついた弾道などパターンが多く相手に読まれにくいクロスに加え、ミドルシュートの精度も高いため、相手の守備網を突破できれば豊富な攻撃手段で得点が狙える。テクニックで相手を抜く機会は多いがドリブルスピードは並のため、長い距離を走って振り切るプレイは不向き。

リアル情報 パルチザン、マンチェスター・ユナイテッド、FCケルンなどを経て2010年にCSKAモスクワへ加入。セルビア代表ではコンスタントに得点を重ねており、主力としての地位を固めつつある。

RE セイドゥ・ドゥンビア

使用感 敵DFを置き去りにできる圧倒的なスピードが最大の武器。パスやクロスの精度が高いため、センターフォワードだけではなくウイングとしても活躍させられる。突破力に関しては白カードとしてはトップクラスでFWとして高いレベルでまとまっている選手だが、唯一ミドルシュートはやや雑。持ち前のドリブル突破でペナルティエリアの中に入ってからシュートを打つように心掛けたい。

リアル情報 地元コートジボワール、日本、スイスのリーグで数多くの得点を積み重ね、2010年にCSKAへ移籍。今年のチャンピオンズリーグでは予選の段階で5得点をマーク。世界的なブレイクの兆しを見せている。

RE マルク・ゴンサレス

使用感 左サイドのドリブル突破、そこからのクロス供給というワンプレイに特化した選手。カード登録直後は敵にボールを奪われやすいが、個人能力が成長するにつれ正面から相手DFを抜きされる突破力が身についてくる。弾足が速く鋭いクロスを放つことが多いため、対人戦でもキャッチされにくいのも魅力。覚醒状態まで成長させれば白カードとは思えない"違いを作り出せる"選手になる。

リアル情報 リバプールやレアル・ソシエダ、レアル・ベティスといったクラブでのプレイ経験を持つ。母国では女性に大人気でポジションがサイドMFということもあって"チリのベッカム"の異名を持つ。

RE トマーシュ・ネツィド

使用感 通常時は『WCCF』の多くのポストプレイヤーが持つ弱点、雑なドリブルが目立つ選手。しかし能力の成長＋チームスタイルを発動させることでキープ力がある程度改善され、前線の起点として機能するようになる。キックやヘディングの技術に関しては問題ないため、ピンポイントのパスに反応してのダイレクトプレイやキープ力が高まっている状態でシュートを打てば、高い確率で得点を奪えるぞ。

リアル情報 世代交代が滞っていたチェコ代表に現れた待望の大型ストライカー。好不調の波が激しく、絶対的な存在としては定着していないが、その潜在能力の高さゆえクラブ、代表ともに大きな期待をかけられている。

SP バグネル・ラブ

使用感 オフェンスをアップさせる効果を持つスーパーサブ。スーパーサブのプラス補正がなくてもシュートの威力＆精度、突破力ともにレアカード級の性能をそなえているため、スタメンで起用するのもアリ。しかし連戦に耐えうるスタミナがなく、コンディションが悪いときのプレイはかなり低調なため場合によっては全体の攻撃力を下げることも。チームの中核として置くのは厳しいか。

リアル情報 2004年にCSKAに入団し、クラブのランクアップに大きな役割を果たした元ブラジル代表のストライカー。名前の"ラブ"は合宿所に女性を連れ込む現場を見られた際につけられたニックネーム。

FCアルカディア日記

練習を長時間続け、なおかつケガ人が出なかった場合には「ハードな練習で絶大な効果を得ることができました。」と表示されるのはよく知られているところ。実はこのとき、キャプテンのチームスタイルを発動させていた場合には、「キャプテンのおかげでさらに効果が上がったようです。」などというメッセージが出ることもあるのだ。ぜひお試しあれ。(たてしゅ)

LORD of VERMILION Re:2

ロード オブ ヴァーミリオン Re:2

～慟哭～

慟哭環境での注目使い魔と、基本の立ち回りをおさらい！

LORD of VERMILION Re:2 ～慟哭～
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：2012年1月19日（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

Text:age

今月号は、ちょっとした工夫で大きく化ける使い魔や、各種族注目のデッキと使い魔を紹介！　この記事を参考にしてそれらを使ってみるもよし、自分なりのデッキを組んでみるもよしだぞ！

引き篭もりではなく充電期間である！

多少の差であれば、終盤でひっくり返せる力を隠し持つ［オーベロン］。［サクリファイスU］も必ずセットしてチャンスを生かせるようにしたい。

特殊技を使用後ゲートに戻り、ゲート内に居る時間が長いほど能力が上昇する［オーベロン］。その能力の上昇率は、9カウント少々でATKが20、DEFが10上昇する。効果時間はゲート内に居た時間の約半分。そのため、開幕で特殊技を使い、終盤に出撃させる戦術が強力。

だいたい、残り30カウント前後までゲート内に控えさせておくのが理想だ。

ただし、［オーベロン］が控えている間、一枚少ない状態で戦う必要がある。そのため、デッキを組むときは、［ツクヨミ］、［ダークアリス］、［レッドクイーン］などの高コストで打たれ強い使い魔を軸に据えるか、［ラグナ］のような使い魔をデッキに組み込みたい。

なお、ゲート内に居るときは、その中でどのように動かしても能力アップは継続するぞ。

味方を強化して再出撃！

不死のデッキに客将として用いれば、四速〈Tシールド〉という驚異の使い魔が誕生することに！　制圧、戦闘両面の大幅な強化も可能なのだ。

特殊技の効果時間が大幅に延長されたため、ゲート帰還後に「出撃→強化したい味方に特殊技を使用→戻ってメンバーを補充して再出撃」といった流れで主力を強化して戦闘を仕掛けるスタイルが強力な［ルナ］。

もちろん、この流れをあまり悠長にやっていると大きくリードされる可能性もあるので、使いどころは慎重に。なるべく相手より先にゲートへ戻れたときに狙うといい。

強化する味方は、基本的には相手の弱点属性の使い魔だが、それが低コストしかいなかった場合、高コスト（なるべく複数攻撃）の使い魔を強化していくのが基本だ。

また、速度が2の使い魔などに使用することで、本来弱点となる機動力を補いつつ、相手の施設に向かうといった戦術も有効だぞ。

ベストパートナーを探せ！

オススメパートナー

フィールドスキルの数が安定しているのは〈ルビカンテ〉だが、2速がネック。自身の特殊技が強力なことも考えれば〈ガイア〉がイチオシだ。

範囲内の味方の所持スキルで特殊技の効果が変化する［【厄災】パンドラ］。悲しいかな魔種ゆえにスキルをそろえるのにどうしても苦労するが、組み合わせとしてなかなか強力なものも数体存在する。

まず、速度を気にしないなら［ルビカンテ］が優秀。一人で三つのスキルを持っているので、あとは〈ゲート〉さえあればかなりの強さに。

速度を重視するなら、［ガイア］がオススメ。これだけだと、〈シールド〉と〈ゲート〉を両方持った使い魔が魔種には居ないため、残りのパーティメンバーが限られてしまい、やや物足りない。しかし、降魔はすべて〈Wゲート〉を持っているため、降魔召喚後であれば、あとは〈シールド〉のスキルを用意するだけで大きな効果を期待できるようになるのだ。

小次郎が輝くのは今！

小次郎と相性のいい使い魔

［グレート・ハーロット］は必須。これに加え、下記候補の拡散攻撃使い魔を加えることで、3種の攻撃属性を常に用意できるデッキに仕立てたい。

前バージョンでの追加カードであるものの、むしろその本領を発揮できるのは現バージョンといえる。

というのも、相方として優秀な［グレート・ハーロット］の能力を最大限に引き出すために必要な拡散攻撃の使い魔が、慟哭では優秀なものが増えた上、調整を受けて強化されたものが非常に多いので、デッキに組み込みやすくなったのだ。

特に、パーティの速度を落とさずに行動できる3速で、かつ〈シールド〉スキルを持つものがオススメ。イチオシが［【禁呪】バーバヤーガ］と［ヘル］、あとは［スペクター］、［サマエル］、［ヴァンパイアロード］あたりもよい。

主人公レベルが低いと最大値は発揮できないものの、最低でも150台後半のATKを特殊技で期待できるのでいろいろと組み合わせを試してみよう。

3速シールド活用術

前バージョンあたりからかなりの数が追加された「3速かつ〈シールド〉」を持つ使い魔たち。複数入れることで機動力と制圧力の両立ができるのが彼らの強みだ!

3速シールドのメリットとデメリット

〈シールド〉のスキルは、二人パーティに入れ、施設封印時にその二人を封印エリアに乗せれば、〈Wシールド〉に近い能力を発揮できる。なおかつ、それが3速の使い魔であれば、同時に出撃すれば2速しか居ない〈Wシールド〉を所持する使い魔より先に施設に到達できるため、実際に〈Wシールド〉を持つ使い魔よりも素早く封印することが可能なのだ。そのため、3速かつ〈シールド〉のスキルを持つ使い魔を複数入れたデッキは、機動力と制圧力の両立が可能な形になる。

3速のパーティであれば、その機動力と〈シールド〉スキルの存在をエサに、さまざまな形で相手をかく乱できるため、実際にアルカナストーンシールドを封印しなくてもいろいろな場面でストーンを割ってリードを広げることも可能になる。

ただし、それとて決して万能ではない点も覚えておこう。4速メインで機動力を生かして施設の封印などを狙い、終盤に逆転を狙う海種のようなデッキと戦う場合、追いつけず、さりとて制圧面が飛びぬけて高いわけでもないため、思うようにリードを広げられず苦戦を強いられやすい。対策として〔アウェイク〕などのUSでカバーしよう。

相手が3速以下のデッキであった場合、かなり高い確率で相手を釣ってアルカナストーンの制圧まで持ち込むことができる。それでリードをしたら少し下がって素早く戻れるようにして、再度同じ動きを狙っていくといいだろう。

敵を釣ってかき回す

相手より先にゲートから出撃可能なとき、3速〈シールド〉を駆使すれば、このときはそれだけでアルカナを削るチャンスが作れる。右の図のように、アルカナストーンシールド側のゲートから出撃し、中央に移動しつつ敵をかく乱するのだ。

こちらのデッキに3速〈シールド〉の使い魔が複数居れば、実際にそれらを複数出撃させなくとも、相手にはこっちのパーティは見えないので、よほどバクチが好きでない限り相手はこちらを追わざるを得ないのもポイントだ。

この動きを狙う上で大事なのが、当然その直前の動き。前の戦闘でうまく自陣に敵を引き付け、主力となる使い魔以外を壁にしてすぐさま再出撃できる状況を作って相手より先んじるのだ。あえて、その前の戦闘で出遅れるフリをして、敵をこちらのストーン上で迎撃するのもアリだぞ。

自

相手のシールドを狙いに行くと見せかけて……

まずは出撃したら、このようにどちらのストーンにも行けるよう、相手のシールド施設に対して中間位置へ移動しよう。相手主力使い魔のHPを前の戦闘で減らしておけば先行しやすくなる。仮に、こちらがそのままストーンに向かえば、相手はゲートから出てすぐに迎撃が可能なので、多少引き付けてくる可能性は高い。もちろん、相手が無視するようならそのままシールドへ向かう。

敵　敵　自　自

相手が出撃してきたゲートと逆に移動!

そして、相手が出てきたゲートとは逆方向へ移動するのだ。

このとき、相手がこちらの右側ストーンに向かうようなら、シールドへ向かい相手を再び釣ろう。そして、追いかけてくるなら真ん中のストーンへ移動してストーンを割る。また、相手がこちらのストーンへ動くならシールドへ……と、繰り返し相手を釣ってどこかしらのストーンを割ってリードしよう。

封鎖から制圧までの基本

戦闘で有利に突破したときや、大幅に先行して相手のシールドを封印できるとき、こういった状況も3速を生かすことで、よりリードを奪いやすくなる。

右図のように、パーティを二つに分け、どちらのストーンにも素早く移動できるようにすることで、追ってきた相手から逃げつつストーンを少し割ることができる。

もちろん、2速の使い魔でもほぼ同様の動きは可能なのだが、3速のほうが敵から逃げやすく壁も作りやすいのが大きなポイントだろう。

この状況に持ち込んだとき、相手に〈リペア〉持ちの使い魔がいない4速デッキなどの場合、エクセレントさえ取られなければ多少強引に壁を作ってシールド施設を封印してしまうのも有効だ。相手は施設の修復に時間がかかるので、こちらはなんとか逃げ帰って左側のゲートから出撃すれば、相手を再度こちらに釣ることができる。相手の所持スキルや速度に合わせて動きを選択しよう。

③④　③④
①②　①②
①②

③④

相手とは逆に移動!

〈シールド〉を所持する使い魔だけ封鎖に向かわせ、残りはすぐストーンに乗ってサークルから移動できるように準備するのが基本。相手が施設を修復困難なデッキで、かつ右のゲートから出てきたら、思い切って左側のストーンまで逃げ回るのもアリ。

これをやられた相手側の対策としては、リスクを最小限に抑えるために中央から出撃し、敵のサーチアイ側のストーンのほうに追い込むのが正解。そして一体落としたら、すぐ次のターンに対応できるように中央へ移動するか、一度ゲートに戻り仕切り直しをするように動きたい。

魔王読者プレゼント!

エンターブレイン刊の人気作「まおゆう魔王勇者」とのコラボ使い魔〔魔王〕。この魔王を演じる人気声優、小清水亜美さんの直筆サイン入りのスペシャルな1枚を1名様にプレゼント!

応募方法は、目次に書かれた応募要項を綴じ込みのアンケートハガキに書いて投函するだけ! 高倍率が予想されるので、気合いで複数応募だ!

慟哭の狭間　オススメ3速シールド使い魔:これらの動きが狙いやすいのが、海種、不死あたりだろう。この種族には多数このカテゴリーの使い魔が存在する。海種であれば、[サーガ]、[オケアノス]、[魔海候フォルネウス]、[アリオーシュ]、不死であれば、[ブラムス]、[[崇拝]キュベレー]、[[禁呪]バーバヤーガ]、[ドリアン・グレイ]、[ヘル]、[リッチ]、[レザードヴァレス]あたりが主力orパーツとして戦力をしっかりと底上げしつつデッキに組み込むことが可能。

種族別注目デッキ&パーツ

ここでは、最近注目の集まるデッキや使い魔、そしてそのコンボの紹介をするぞ。各種族の強力な使い魔を生かすか、対策を立てるか、おのおの役立ててほしい。

『慟哭』が稼動して一カ月と少し。今回はゲストの数が多いこともあり、作品称号を狙うプレイヤーも多く、いまだ戦場は混沌とした様相を呈している。そのため、種族によっては「これは!」というデッキが完成していないものも多い。

そんな中、そのゲストを活用するために生まれたデッキもあれば、これまでとは全く違ったコンセプトで誕生したデッキもあるなど、状況は変化しつつも徐々に固まりつつある。

そこで、ここではそのデッキの一部と、注目の組み合わせ、特殊技の有効な使い魔などを種族別に紹介していくぞ。併せて可能な限り対策なども紹介していくので、マッチしたときの参考にしてほしい。なお、資産が少なくとも組める人獣デッキは、即戦力レベルのデッキとして、「魔法使いの夜」のゲストを使った神族デッキは作品称号を取りやすい形として、どちらもオススメのデッキでもあるので試してみてほしい。

特殊技を最大限に生かすことで、どんな能力の使い魔も蹴散らすことが可能。新たな力を自身の知識で呼び覚まそう!

拡散人獣

拡散攻撃オンリーデッキなので、主人公の武器はもちろん杖。火力と防御力のバランスの取れたデッキで、制圧面以外はかなり優秀なデッキといえるだろう。

使い魔名	FS	SS	COS	SPD	攻撃	HP	ATC	DEF	属性
ドロシー	サーチ	-	25	4	散	460	75	50	雷
極楽鳥	-	W単スマ 複スマ	10	4	散	430	45	20	雷
ウォーロック	サーチ	-	20	4	散	410	60	55	闇
タイラント	-	W単スマ	10	4	散	370	55	25	闇
【絆】アマゾネス	-	Wリジェネ 散スマ	15	4	散	440	50	35	撃
ネフィリム	-	ゲージ	10	4	散	370	50	30	撃
～謀略の射手～	Wゲート サーチ	Wゲージ Wリジェネ	-	4	散	540	65	65	光
主人公	-	-	-	4	散	-	-	-	光

今回追加された、[ドロシー]と[【絆】アマゾネス]を軸に編成された、拡散攻撃のみのデッキという、人獣としては非常に珍しい形だ。

制圧面は弱いこともあり、基本戦術は比較的シンプル。とにかく戦闘で突破! エクセレントを狙うか突破してストーンを割ること。USは[アウェイク]と[リターンゲートU]がオススメだ。

まず、1stパーティはコスト10の三体で出撃、特殊技をすべて使って一体落として戻る。そして、2ndパーティで残りの使い魔を出撃させ、敵のせん滅を狙う。あとは突破ができるまで二つのパーティを交互に出していくことになる。

運用時に注意すべき点は特殊技を使う順番。1stパーティはなるべく[タイラント]から使い、相手のゲージを減らして先制を狙う。2ndパーティは[【絆】アマゾネス]を先に使う。その特殊技は味方の特殊技の効果も消すので、先に使っておく必要があるのだ。

これをふまえておけば、どちらもすべてではないが相手の特殊技を未然に防ぐ効果があるので、戦闘を有利に進めやすくなる。間違いの無いように戦闘前にロックしておくのもいいだろう。

このデッキへの対策

実のところ、それほど凶悪なデッキではないが、明確な対策も立てにくい厄介なデッキ。特に、複数攻撃メインのデッキや、弱体化系の特殊技が多いデッキでは苦戦を強いられる。単数攻撃メインのデッキであれば、相手の攻撃のスキに一気に接近してスマッシュでの単体撃破を狙える。このデッキと戦うことも視野に入れるなら、強化系と弱体系の特殊技をバランスよくデッキに組み込んでおくことも重要。そして、2ndパーティに強化系使い魔を集めて相手の主力に対抗するのだ。

フルコンボ時の破壊力はなかなかのもの。相手の妨害系を防げるため彼我の戦力差を開きやすいのだ。

現代の魔女

「魔法使いの夜」のゲストを中軸としたデッキ。[ニケ]の〈ゲージ〉が優秀なのでこの形が安定だが、そこは[エルフ]などでも代用は可能。好みで選ぼう。

使い魔名	FS	SS	COS	SPD	攻撃	HP	ATC	DEF	属性
蒼崎青子	パワー Wサーチ	-	15	4	複	420	40	40	撃
レナス	パワー Wゲート	リジェネ	20	4	単	450	45	60	撃
ポポイ	Wゲート サーチ	単スマ	20	4	単	450	50	55	雷
ニケ	サーチ	ゲージ	10	4	単	430	30	35	雷
久遠寺有珠	Wゲート	-	25	4	複	460	65	40	光
～蒼天の守護龍～	Wゲート Wサーチ	Wリジェネ Wレジスト	-	4	単	540	65	65	光
主人公	-	-	-	4	単	-	-	-	炎

[久遠寺有珠]を軸に、4速の機動力を生かして敵を追い、突破、制圧を狙うタイプのデッキ。開幕は、[ニケ]、[蒼崎青子]を連れ、ピンダメと主人公のオーバーキルでとりあえず痛み分けを狙う。本番はセカンドパーティからで、[ポポイ]で強化、[レナス]で敵主力の特殊技を消しつつ、[久遠寺有珠]も併用、敵の撃破を狙っていく。

ここまでの動きで注意してほしい点は、[久遠寺有珠]の立ち回りかた。この使い魔、コストは高く特殊技はまさに鉄壁といっていい内容だが、思った以上に打たれ弱い。孤立させると単スマなどでかなり簡単に落ちてしまう。死滅してもとりあえず問題ない[ニケ]や、主人公を壁にしつつ丁寧な運用が大事。特殊技使用時も、3回程度攻撃したらすぐさま味方の後ろに隠れダメージを受けないように工夫しよう。

USと降魔は、状況に応じて使い分けたいところ。USは[アウェイク]と[サクリファイスU]が安定。人獣や海種相手には降魔召喚でいいが、魔種と不死相手には、逃げ道を塞げそうなときは[久遠寺有珠]か[蒼崎青子]に[サクリファイスU]を使い、せん滅を狙うといいだろう。

このデッキへの対策

左でも書いた通り、[久遠寺有珠]は思った以上にもろい。特殊技が切れた瞬間に、スマッシュと特殊技をまとめてたたき込めば意外と簡単に落ちる。突出している瞬間を見逃さないように。

また、無敵は確かにやっかいだが、降魔召喚前であれば、防御力アップの特殊技などを駆使すれば、あまりダメージを受けずその時間をしのぐこともできる。このタイプの特殊技は足を引っ張ることもないので、さまざまなデッキへの対策も兼ねて、問答無用でデッキに入れるのもアリ。

特殊技を使った[久遠寺有珠]を[～蒼天の守護龍～]で強化すれば、鉄壁かつ高火力の使い魔を誕生させることも可能。

慟哭の狭間　人獣その他のデッキ:前バージョンでは、五枚型であれば[アリス]と[蒼の継承者 ノエル]を軸としたデッキが主流だったが、現在は、[アリス]と[氷刃の英雄 ジン]に、優秀なコスト10の使い魔[ドン・キホーテ]を加えたパターンが多く使われている。[アリス]の特殊技が使えないときの火力アップで全体的な攻撃力を強化した形といえるだろう。

ゲート中央から出撃し、シールドか右のストーンに敵を釣る。そして、どちらかの施設に乗ったところで追ってきた相手を特殊技に捕らえつつ、封印、あるいは制圧をしつつ、可能であればせん滅も狙っていく。相手が大幅な強化が可能なデッキの場合は、戦闘は避けよう。

魔種の新戦法

魔種で最近よく使われるようになった組み合わせがこちら。[フルフル]の特殊技使用時の機動力を生かし、[ツクヨミ]の特殊技を使う上でベストのポジションを確保、相手を捉えるデッキだ。

さらに、降魔は[～流謫の蓮華～]をセットしておき、召喚後に[ツクヨミ]の特殊技にハマった相手に青ポタンの特殊技を使用して、移動速度ダウンを重ね掛けて大幅な速度低下で敵の足を封じる。

コンボの軸となるのはこの三枚だが、さらに、〈シールド〉スキルを持つ3速の使い魔を加えておくのが重要。その使い魔と[ツクヨミ]でシールドの封印を狙い、相手を釣ることができるのだ。

この組み合わせと戦うときは、とにかく深追いが厳禁。開幕戦などで、相手陣地で戦闘を終えてしまうと、次のパーティでカウンターからダッシュで一気にストーン上に陣取られるという最悪の形になってしまう。うまく自陣近くでの戦闘に持ち込み、とにかく焦らず、相手が焦れるまでゆっくり戦いたいところだ。

海種の注目使い魔

目指すはLV.4の1/1

強力な弱体系の特殊技を使う[【御伽】乙姫]。その効果は、1秒ごとに10%ずつ相手のATK&DEFをダウンさせ、1レベルごとに最大40%、60%、80%、100%まで低下させる。最初はレベル上げと痛み分けを重視し、後半で特殊技からせん滅を狙うスタイルが強力。回復系などを駆使して、相手能力がダウンするまで粘れる編成を組もう。

主力を封殺せよ!

特殊技は、「相手の能力を封じる」という意味では非常に強力な効果を持つ。ダメージはDEFなどに関係なく180固定。効果時間は25カウントほど継続し、いわゆるディスペル系での消去不可。ただし重ね掛けなどは不可能になっている。敵主力へ順番に使用して、こちらの特殊技のみ使える状況を作るのが理想だ。

不死の注目使い魔

いかに敵を釣るか?

今バージョンで〈シールド〉を得て使いやすくなった[ヘル]。もともとその特殊技は強力なので、かなり株が上がった。特殊技は、相手のATKを50%下げ、効果時間は4カウント少々。敵を引き付ける効果は、相手の射程外でも有効で、複数攻撃などを引き付ければ攻撃そのものを封じることも。味方と離れた位置で敵を引き付けよう。

無理は禁物

範囲こそ狭いものの、特殊技の効果は非常に強烈。とにかく使用時に無理をしないことが大事で、敵主力+一体程度を範囲に捉えれば上等だろう。DEFダウンの効果は、30%、40%、50%、60%の順にアップする。[グレート・ハーロット]や[ヘル]と併用すれば、ダメージを軽減しつつ接近して特殊技を使えるだろう。

混種の可能性

客将としてよく見られる使い魔がこの二体。〈ガード〉を持ち、特殊技も非常に優秀なため、神族以外ではどのデッキに入っても活躍が期待できる[リッチ]、コスト10で足を引っ張りにくく、驚異の射程で神族に対抗する切り札になりうる[実験兵器7号]。双方とても優秀な使い魔だ。

混種デッキは、自身のメインとなる種族に足りないものを補う上で一つの選択肢として挙がってくる。そこでまず注目したいのが〈ガード〉を持つ使い魔。これであれば、ほかの種族に紛れ込んでも弱点を突かれることが少ないのでまずまずの能力を発揮できる。種族補正が無い分わずかに力負けする可能性もあるので、特殊技の効果を見て組み込む価値があるかどうかよく考えて採用したい。

また、速度を落としてまで無理に組み込んでもあまり意味が無いので、いわゆる韋駄天型のデッキを組むときは客将の速度にも注意しよう。

そして、もう一つ客将として優秀なのが、コスト10でダメージ系の特殊技を使う使い魔だ。今バージョンの神族であれば[ニケ]、不死であれば[静御前]と[実験兵器7号]という、特殊技が強力かつスキルも優秀な使い魔が追加されたことにより、その幅は一気に広がったといえる。

突破メンバーとしては弱点が増えることもありやや力不足だが、痛み分け狙いのパーツとしてはどれも非常に優秀といえる。開幕戦や、主力が大ダメージを受けたときに、一度お茶を濁すために出撃し、例えそこで負けても次で突破できるだけのダメージを与えやすいのだ。

上記紹介の[ツクヨミ]入りデッキに[リッチ]を加えると相乗効果が増大して強力! せん滅、制圧、両面で優れている。

慟哭の狭間　[ツクヨミ]対策:相手に対し自分が有利な状況を一方的に押し付ける戦術なので、デッキによっては対策がかなり難しい。これぱかりは相性なので仕方ない面もあるが、味方の大幅な強化が可能なデッキであれば、全員が地形に入らないように分散すれば、[フルフル]が戦力にならない分、戦闘で押し返すことも可能だ。

今月もBEMANI最新情報に加え、インタビューやイラスト公募企画の発表など、本誌でしか読めないとっておき情報満載だ!

GuitarFreaksXG3 DrumManiaXG3

稼働開始直後の今回は、新要素のオンラインセッションと「Pleasure Box」を解説していこう。

GuitarFreaksXG3
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：5ボタン+ピックレバー
■発売日：稼働中(2月下旬より)
■使用基板：―

DrumManiaXG3
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：7パッド+2フットペダル
■発売日：稼働中(2月下旬より)
■使用基板：―

全国のプレイヤーとオンラインセッションで楽しもう!

本作から搭載された全国オンラインセッションは、『GuitarFreaksXG3』、『DrumManiaXG3』問わず最大三人までのセッションプレイが可能。全国のプレイヤーとマッチングすれば、作品の垣根を超えてオンラインセッションが楽しめる。しかも、マッチしたプレイヤーのいずれかがChainComboメーターをMAXにすると、参加した全員が次のステージに進めるので、難しい曲や苦手な曲などを協力してクリアしていくこともできるのだ。まずは、全国のプレイヤーといろいろな曲でセッションしてみよう!

プレイ中はマッチングしたプレイヤーと協力してChain Comboをつないでいこう! 目指せ全員フルコンボ!!

マッチングしてから、プレイを開始するまでの時間では、あいさつに加えて、自分の演奏もメンバーに伝えられるぞ。

楽曲選択画面解説

基本的な流れは一人プレイ時と同様だが、画面表示やオンラインセッションならではの要素もある。まずは楽曲プレイまでを解説しよう。

楽曲選択画面では、マッチング待機中の楽曲が一目で分かるようにアイコンが表示される。このアイコンの付いた楽曲を選択すれば、すぐにだれかとマッチングしてオンラインセッションが楽しめるというわけだ。

マッチング待機はこのアイコンが目印!

このアイコンが見えたら、だれかが選択している合図!

方向キーであいさつができる!

セッション前のコミュニケーション!

楽曲を選択するとマッチング待機画面へ入る。ここでは、筐体の上下左右ボタンを押すことで、対応したコメントを表示できるぞ。これからプレイする仲間とのコミュニケーションを楽しもう!

プレイ中画面解説

新たに加わったChain Comboは、マッチングしたメンバーで一緒につなげていく新しいコンボ形式で、プレイヤー同士をつなぐ要素でもある。

オンラインマッチングでのプレイ中、『GuitarFreaksXG3』なら画面中央下、『DrumManiaXG3』なら画面右下にChain Comboが表示される。

マッチングしたプレイヤーと協力してChain Comboを繋ごう!

数字の背後にある円形のゲージはChain Comboがつながっている時間に応じて増加し、一周すると色が変化していく。

Chain Comboの仕組みとメリット

Chain Comboは通常のコンボを10繋げた時点から発生し、以降全員がコンボを同時に切らない限り増加していく。例えば二人でプレイした場合、どちらか一方が10コンボに到達した時点からChain Comboが発生し、その後どちらか一方がコンボを切ったとしても、もう一方がコンボを10以上つないでいればChain Comboは切れずにつながっていくということだ。Chain Comboをつなげていくと獲得LivePointにボーナスが入るので、これを利用してLive Pointを貯め、後述の「Pleasure Box」に使おう!

プレイ終了後は Pleasure Box で隠し曲やアイテムをGET!

オンラインセッションと並んで本作の中でも特に大きな新要素となるのがこの「Pleasure Box」だ。「Pleasure Box」はゲームプレイ終了時に必ず登場する箱で、その箱の中には隠し曲などが入っている。だが、この「Pleasure Box」を開けるためには、決められた種類の"隠し曲解禁のキー"が必要となるのだ。"隠し曲解禁のキー"はゲームプレイで獲得したLivePointや本作で新たに登場するプレートを使って入手し、キーがすべてそろえば次回のプレイからその楽曲が遊べるようになる。

また、「Pleasure Box」には複数の種類があり、それぞれ特徴が異なる。それらの特徴を下に記載したので、ぜひ参考にしてほしい。

本作にどれほどの隠し曲が隠されているのか、それらがどんな楽曲なのか。気になる人はLivePointやプレートを集めて「Pleasure Box」を開けよう!

楽曲プレイで獲得したLivePointやプレートを使って"隠し曲解禁のキー"を入手し、隠し曲を解禁するのだ!

プレートの種類と獲得条件

Live Point同様、隠し要素解禁に使用するプレートは、通常、プレミアム、サンクスの三種類が存在する。通常のプレートとプレミアムプレートはミッションやスタンプラリー、店舗大会の景品として獲得できる。サンクスプレートはプレイ回数に応じて獲得でき、「Pleasure Box フライングゲット」と「Pleasure Box アイテム」のみで使用する特別なプレートだ。

Pleasure Box の種類と特徴

Pleasure Box
Live Pointやプレートを使うことで"隠し曲解禁のキー"が入手できる。抽選方式は完全ランダムになっており、運がよければ一度の抽選で複数のキーが出ることもある。

Pleasure Box バックナンバー
「Pleasure Box」で入手できる隠し曲は一定期間で変化する。ここでは「Pleasure Box」で入手不可能になった楽曲のキーをLive Pointやプレートを使って入手できる。

Pleasure Box Premium
プレミアムプレートを使って"隠し曲解禁のキー"を入手できる。入手できるものは「Pleasure Box」と同様だが、一度に多くのキーを入手できる可能性が高くなっている。

Pleasure Box Premium バックナンバー
プレミアムプレイトを使って過去の楽曲のキーを入手できる。「Pleasure Box バックナンバー」よりも一度に大くのキーを入手できる可能性が高くなっている。

Pleasure Box アイテム
サンクスプレイトやPASELIを使ってアバターアイテムが入手できる。「Pleasure Box フライングゲット」もそうだが、ここで使うPASELIはゲームプレイとは別に消費するので注意。

Pleasure Box フライングゲット
サンクスプレイト、もしくはPASELIを使って、その時の「Pleasure Box」で入手可能な隠し曲よりも先の隠し曲のキーを入手できる。これを利用すれば、隠し曲の先行解禁も可能だ。

e-AMUSEMENT GATEで アバターをカスタマイズ

初回プレイ時に設定したアバターは、「Pleasure Box アイテム」で獲得したアバターアイテムを使ってカスタマイズできる。アバターのカスタマイズはe-AMUSEMENT GATE内で可能だ。

まず、初回の選択時で10種類から選択する。ここから自分ごのみにカスタマイズしよう。

はやくも『XG3』サウンドトラックが登場!

GuitarFreaksXG3 & DrumManiaXG3 Original Soundtrack 1st season

2012/03/21 発売! 発売元/KONAMI メーカー希望小売価格/1,980円(税込)

本作のサウンドトラックの発売が決定! 肥塚良彦や96、Mutsuhiko Izumiといった『ギタドラ』シリーズおなじみのコンポーザーによる最新楽曲と、サウンドトラックでしか聴けないロングバージョンを収録した、ロック魂あふれる一枚に仕上がっている。最新情報はコナミスタイル内の特設サイトにてチェックしてほしい。

コナミスタイル [http://www.konamistyle.jp/]

『XG3』の秘密に迫る連続インタビュー Vol.1

サブディレクター 「mito」ショートインタビュー

――今作『XG3』の開発コンセプトについてお聞かせください。

mito 『XG2』はグループみんなでワイワイと楽しむという感じでしたが、『XG3』は人のつながりをもう少し広げて、いつでもだれかとつながり、一緒に遊べるようになっております。シリーズ初となるオンラインセッションでの、ギターとドラムの垣根なしにつながるというところを楽しんでもらいたいです。

――ギターとドラムの両機種間でオンラインセッションが可能ですが、苦労した要素や、注目してほしい要素についてお聞かせください。

mito それは、担当者に聞いてみましょうか。軍鶏、どうでした?

軍鶏 今までは1対1限定でしかセッションできなかったので、それを、複数のゲーム機でできるようにするために、全部入れ替えたところですかね。

mito ほうほう。それから?

軍鶏 注目してほしい要素は、マッチング画面です。ここで、自分の設定したメッセージを送りあうことができるのが、今までのギタドラには無い新しい楽しさではないでしょうか??

mito 後は、「Pleasure Box」です。これは、プレイしたLive Pointなどを使って「隠し曲のキー」を獲得する遊びなのですが、出てくる演出によって獲得できるキー数の期待度が変わります。派手なほど、たくさん出る期待が高まります。「にゃぐわ」や「B・ボーン先生」などお馴染みのキャラクターが出てきたり、中にはかなりレアなプレミアム演出もあります。ぜひ、プレミアム演出を見ていただきたいです!

――収録曲の特徴についてお聞かせください。

mito まずは、演奏して楽しい曲、盛り上がる曲を意識しています。その上で、人気の定番曲を抑えつつ、広いジャンルを意識した感じです。詳しくは、来月の肥塚王子がいろいろ語ってくれると思いますよ(笑)。

――今作ではどのようなイベントを予定しているのでしょうか?

mito すでに始まっているスタートキャンペーンや継承キャンペーンなどのほかにも定番のイベントや新しいイベント、さらには……!? すいません。まだ言えないのですが、いろいろ楽しみにしてくださいね!!

――最後に読者へメッセージをお願いします。

mito 今作では、いろいろな要素や楽しみ方がありますので、ぜひいろいろやってみてくださいね! そうそう、マッチングで私と当たった時は、一緒にチェーンコンボマックス目指しましょう!

dj TAKA × cosMo@暴走P スペシャル対談

SOUND VOLTEX BOOTH

SOUND VOLTEX BOOTH
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：6ボタン＋2アナログデバイス
■発 売 日：稼働中
■使用基板：―

今月は本作でBEMANIシリーズ初登場となるネット音楽界のスペシャリスト、cosMo@暴走P氏とdj taka氏によるスペシャル対談をお届け!!

PROFILE

dj TAKA（写真左）

『beatmania IIDX』シリーズをはじめ、さまざまなBEMANIシリーズを支えるサウンドプロデューサーでbeatnation Recordsの代表。『SOUND VOLTEX』シリーズでは、サウンドディレクターを担当し、BEMANIシリーズ内に新たな風を吹き込む。

cosMo@暴走P（写真右）

人間には歌えないような早い楽曲にボーカロイドを合わせる作風を主に、個性的な楽曲を提供する作曲家。代表曲の「初音ミクの消失」はニコニコ動画内で約500万近くの再生数を誇る。作品を発表する際には自身でイラストを描くこともあり、マルチな才能を発揮する。

プレイヤーとしてのBEMANI歴は10年以上！

——今回『SOUND VOLTEX』に楽曲を提供するまでの経緯についてお聞かせください。

dj TAKA 『SOUND VOLTEX』は一般ユーザーが参加できる「ユーザージェネレーション」というコンテンツをメインにやっていきたい。その手前として、動画投稿サイトなどで活躍しているアーティストの方々を、こちら側で製作の指針として選出させていただきました。cosMoさんは企画が挙ったとき、真っ先に候補に入ってきたかたでした。

cosMo ありがとうございます。BEMANIシリーズは学生のころから大ファンで、僕もこういう曲を作りたいという作曲の入り口でもあったので、お話が来たときはすごくうれしかったです。

——今回提供されたremix曲として「Evans」を選んだ理由について教えてください。

cosMo dj TAKAさんから依頼を受けたときに、いくつか候補があったので、その中でも大好きな「Evans」をボサノバとスキャットを合わせたアレンジに仕上げてみました。

——普段、発表されている楽曲とゲーム用の楽曲で、製作の違いや意識している点はありましたか？

cosMo 特に意識はしていません。今回の楽曲もわりといつも通りに作った感じです。

——出来上がってきた楽曲をお聴きした感想はいかがでしたか？

dj TAKA あえて逆できたのかなという印象を受けました。いわゆるBEMANIシリーズが持つ王道ではないところを攻めてきたのは意外でしたね。これは、BEMANIシリーズをたくさんプレイされてきたからこそできる変化球なのかもしれません。

——『SOUND VOLTEX』に収録された楽曲を実際にプレイされました？

cosMo はい、遊んでみました。自分の楽曲は一番簡単な難度でもレベルが高くて苦戦しました。

——たしかに現在、収録されている曲の中でも有数の高難度かもしれませんね。

cosMo やはり昔から音楽ゲームが好きでプレイしてたのが影響して、無意識に音をいっぱい詰め込んで製作してるせいなのでしょうね（笑）。

——10年以上のユーザー暦をほこるcosMoさんから見たBEMANIシリーズの魅力を教えてください。

cosMo 楽器をうまく演奏するには、かなりの練習量が必要で、それを前にして諦めちゃう人も多いですよね。実際、僕も楽器を弾くのはあまり得意ではないのですが、BEMANIシリーズはその困難な部分を回避して、いろいろなゲーム性で、手軽に音楽を演奏できるのが魅力だと思います。

dj TAKA 楽器は何を演奏するのですか？

cosMo キーボードを演奏するくらいです。緊張するので、人前ではあまり弾きたくないですけど（笑）。

——では、『SOUND VOLTEX』はいかがでしょう？

cosMo 自分でエフェクトを掛けて音楽を変化させることにより、自分と音楽の関わりがより深くなった気がします。つまみをねじる動作も、今までのBEMANIシリーズでは見られなかったものなので、動かしていて新鮮で楽しいです。

BEMANIプレイヤーだからこそできた楽曲たち

dj TAKA 楽曲製作はいつごろから始められたのですか？

cosMo 同じボーカロイド作者でオスタープロジェクトさんという方がいらっしゃるのですが、その方がニコニコ動画に作品を発表しているところを見て、僕も楽曲を作ろうと思いました。

——楽曲製作ツールとしてボーカロイドを選択した理由と、その魅力について教えてください。

cosMo 楽曲製作に興味を持ち、製作を始めるタイミングをうかがっていたところに（ボーカロイ

ドの)発売が重なったことがきっかけです。このツールをうまく使えば面白いことが起きるのではないか？　そんな気がして使い始めました。ニコニコ動画もサービスを始めて、さほど時間が経っていないこともあり、楽曲発表の舞台としては最適でしたね。ボーカロイドの魅力は、人間には表現しづらいことができるところでしょうか。高速で歌わせるなど、無茶なこともできるので、いろいろと挑戦してみようと掻き立てられます。あとは、生の声ともいえない独特な音を、いかに扱うかという部分に個性が出てくるのも好きなところです。

dj TAKA　「初音ミクの消失」の歌い方はまさしく人間では実現できない歌い方で、こういう使い方もあるんだなと感銘を受けましたよ。

――dj TAKAさんはボーカロイドを使って楽曲を作られたことはあるのですか？

dj TAKA　ボーカロイドを使った楽曲製作をしたことはないですね。やってみたい気持ちはありますが、何か難しそうな印象があって（笑）。製作過程は通常の作業と異なるのですか？

――確かに、ボーカロイド作曲者とほかの作曲者の製作過程の違いは気になりますね。

cosMo　オケを作るまでは一緒ですね。で、歌を収録するレコーディングの代わりにエディターを立ち上げて自宅で打ち込みをします。ギターなどの楽器の打ち込みで、生音に似せていく行程に近いと思いますよ。あと、ボーカロイドだけでは足りないものは自分の声で録ったりして、こっそり混ぜたりしてます（笑）。

dj TAKA　すべて自分の環境でおぎなえるのは職人技ですね。そういえば、作曲するときのペースはどれくらいになりますか？

cosMo　年間で15曲くらいですかね。実は作詞がすごい苦手で、もともと文章を書いたことがないから楽曲製作よりも手間取ることが多いです。

dj TAKA　「初音ミクの消失」の歌詞は心情の描き方がうまくて、高速で歌わせることで気持ちがより伝わってきましたよ。とても、作詞が苦手そうには見えないですね（笑）。楽曲に合わせて絵も自分で描いてるところを見ると、マルチな才能をお持ちなのではないかと思います。

――作曲や歌詞などのアイデアはどのような時に浮かぶのでしょうか？

cosMo　自宅に引き篭もって情報収集ですね。

――cosMoさんの作品を見て作曲を始めた人や、『SOUND VOLTEX』を目指して追いかけるクリエイターも居ると思います。そんな方たちに向けて作曲のアドバイスをお願いできますか。

cosMo　音をいっぱい詰め込んで、ゲームとしても音楽としても楽しめるように作ることです。作曲者ではなくBEMANIユーザー的な意見になってしまいますけど（笑）。

――『SOUND VOLTEX』でほかにリミックスしたい楽曲はありますか？

cosMo　ここはやっぱり「memories」で!!

dj TAKA　これは予想外の選曲だ（笑）。

――ボーカロイドが歌う「memories」は面白そうですね（笑）。それでは『SOUND VOLTEX』以外でも活動してみたいBEMANI機種やコラボレーションしたいアーティストなどは居ますか？

cosMo　一番最初に遊んだBEMANI機種が『DanceDanceRevolution』だったので『DDR』シリーズで参加できたら面白いですね。コラボレーションしたいアーティストは、BEMANIシリーズに参加して間もないので、一概にだれかというのは怖くて決められないです（笑）。青春時代はゲームセンターとBEMANIシリーズで過ごしましたから、こうして参加させてもらえるだけでも十分満足しています。今日もdj TAKAさんに会えると聞いて、すごく緊張してますし（笑）。

――実は、本日が初対面なんですよね（笑）。実際に会ってみた感想はいかがでしたか？

dj TAKA　いろいろ作品を見させていただきましたが、思い浮かべてた印象よりも普通の方だなといった印象でした（笑）。

cosMo　もう最高ですね。BEMANIシリーズを遊んでいて、本当によかったと思います。

――ありがとうございました。それでは、最後に読者へ向けてメッセージをお願いします。

cosMo　『SOUND VOLTEX』はBEMANIヘビーユーザーの僕も満足できる面白い作品です。ゲームセンターで見かけたら、ぜひ遊んでみてください。

dj TAKA　cosMoさんの作品に触れて、作曲を始めた方も多いと思います。そんなやる気のあるクリエイターの方を『SOUND VOLTEX』はお待ちしております。皆で盛り上げていきましょう。

レイシスちゃん 第5話
デバイス紹介デスの巻

レイシス
『SOUND VOLTEX』のナビゲーターを務める。ちょっぴりおっちょこちょいな一面も見せる女の子。

つまぶき
アナログデバイスから生まれたつまみの精。レイシスの天然ぶりに振り回される大変な役割を持つ。

はやくも楽曲追加のアップデート！新たな楽曲に挑戦しよう!!

稼動から一カ月が経ち、ますます盛り上がりを見せる『SOUND VOLTEX BOOTH』では、早くもオンラインアップデートで楽曲が追加されることが決定した。先日開催されたアミューズメント・エキスポ2012にて先駆けて公開された楽曲の一部を下記に掲載しておこう。今回もネットミュージック界で名を馳せる有名アーティストたちが集結し、オリジナル曲やBEMANIシリーズを代表する楽曲「Xepher」などのremixを手掛けているぞ。アップデートの日程に関しては公式サイト<http://eagate.573.jp/game/sdvx/sv/>をチェックしてみよう。

カテゴリ	楽曲名	アーティスト名
リミックス	Vampire Killer scar-ed Pf rmx	fu_mou
リミックス	Xepher Light and Darkness Dragon REMIX	デッドボールP
リミックス	Diamond Dust Black Diamond Dust	azuma
リミックス	RED ZONE NeoClassical Party Remix	幽閉カタルシス
オリジナル	サイコパスコミュニケーション	ゆちゃP

VOLTEX MEMO
cosMo@暴走Pミニ情報:5月6日に埼玉スーパーアリーナで開催されるライブ「EXIT TUNES ACADEMY -EXIT TUNES 10th ANNIVERSARY-」に出演が決定。
詳細は<http://exittunesacademy.jp/>に掲載されているので、気になる方は覗いてみよう!!

連動企画スタート!

BEMANIシリーズのエントリー機として多くのプレイヤーから支持されている「jubeat copious」がパワーアップ。今回は連動企画と新曲を中心に紹介していくぞ。

jubeat copious
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：16パネル
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

恒例のBEMANI機種連動イベントスタート!

昨秋ごろに稼動した『jubeat』シリーズ最新作が楽曲や称号を追加してパワーアップ！　今回の目玉はなんといっても連動企画の「APPEND TRAVEL」だ。

前回までは、特定の機種との連動だったが、今回は、なんと七機種のBEMANIシリーズに対応！普段プレイしている好きな機種で、気軽に連動イベントを楽しむことが可能になったぞ。

「APPEND TRAVEL」はBEMANI機種を遊ぶとたまっていく「APPEND ENERGY」を使うことで、『jubeat copious』で新曲が開放される。さらに、連動したほかのBEMANI機種でも、アイテムの解禁に役立てるという、相互にうれしい要素。アイテムはe-AMUSEMENT GATEで獲得できるぞ。さらに、「APPEND TRAVEL」期間中は、各機種が連動に合わせた特別キャンペーンを実地する予定だ。

下記に追加楽曲の情報と、追加称号＆称号パーツの一部を取得条件とともに先行公開しているので、ぜひチャレンジしてみよう！

「APPEND TRAVEL」の進行状況はe-AMUSEMENT GATEで確認できる。目指せ全機種制覇!!

追加楽曲

AOU2012で先行してプレイできた追加楽曲を紹介!!

楽曲名	アーティスト名	楽曲名	アーティスト名
くちばしにチェリー	EGO-WRAPPIN'	FIGHTERS	三代目 J Soul Brothers
CRAZY FOR YOU	-	やさしくなりたい	斉藤和義
[illegible]	南波志帆	[illegible]	LAST ALLIANCE
オリオンをなぞる	UNISON SQUARE GARDEN	ナナホシ	S-C-U
ダイナマイト	→Pia-no-jaC←		

The Wind of Gold／kors k

ナナホシ／S-C-U

追加称号&獲得条件

追加称号は楽曲の増加数に合わせたものが中心。今回も極めて難度の高い栄光ある称号が追加されている。

称号名	獲得条件	称号名	獲得条件	称号名	獲得条件
[illegible]	クリア 700曲達成	[illegible]	RATING S 700曲達成	[illegible]	EXCELLENT 700曲達成
野菜も食べなさい	RATING B 700曲達成	[illegible]	RATING SS 700曲達成	[illegible]	NO GRAY 700曲達成
マスター、いつもの。	RATING A 700曲達成	[illegible]	RATING SSS 700曲達成	[illegible]	ALL YELLOW 700曲達成
マッチングに感謝	RATING S 700曲達成				

称号パーツ

今回もユニークなものから、コンポーザーの名言など、豊富な種類の称号パーツが200個以上追加される。

称号パーツ			
jubeat master(自称)	マッチングに感謝	吹き出した味噌汁	傷つき傷つけられ
野菜も食べなさい	猫パンチ	ところてん	チュナイ
マスター、いつもの。	カジキマグロ	タイツ	

称号パーツとは?

称号パーツとは、一部の称号に設定された、変更可能なパーツ。例えば、「少年ビッグウェーブ」と「肉球男爵」の二つの称号があり、称号パーツが「少年」と「肉球」だった場合、二つを組み合わせると「肉球ビッグウェーブ」と「少年男爵」という組み合わせができる。

jubeat copious APPEND SOUNDTRACK　3.28リリース!

『jubeat copious APPEND SOUNDTRACK』の発売が決定。今回追加されるオリジナル楽曲はもちろん、このサウンドトラックCDでしか聴くことができないロングバージョンも収録されているぞ。また、前作と同様にサントラ購入者のみ取得できる称号も付いてくる。詳細はコナミスタイル特設サイト<http://www.konamistyle.jp/jubeat_copious_ap/>に掲載されていく予定なので、こまめにチェックしよう。

発売日:2012年3月28日／価格:¥2,100(税込)

収録曲リスト(一部)

オリジナル楽曲をはじめ、Lincle Linkなどの連動イベントで使用された楽曲なども収録される!!

楽曲名	アーティスト名
ナナホシ	S-C-U
The Wind of Gold	kors k
WONDER WALKER	L.E.D.
yellow head joe	S-C-U
Starlight Parade (Long Version)	[illegible]
Devil Fish Dumpling (Long Version)	[illegible]
瞬 (Long Version)	小野秀幸
流砂の嵐 (Long Version)	劇団レコード
[E] (Extended Mix)	dj MAX STEROID

[illegible]

[illegible]
コマンドはファンならぜひともゲットしたい!!

称号	称号
ウィザウチュナイ	ナセ・バナール
おやつは300円まで	ナセ・バナッタ
nantonaku master	ナセ・バナルホド
冷やし中華はじめました	今夜はカレーよ
リズム泥棒	[illegible]
モテかわスリム	[illegible]
常にタンクトップ	トウダイモトクラシー
↑↑↓↓←→←→BA	

BEMANIイベントリポート vol.1

アミューズメント・エキスポ2012 BEMANIステージ

2月18日「アミューズメント・エキスポ2012」で開催された、ライブやKACチャンピオンによる超絶プレイ、バラエティ企画など、BEMANI愛にあふれたイベントをリポート！

1 アンコールの「concon」演奏後、ライブ終了間際で全員集合のシーン。DJ YOSHITAKAの「これからも一緒にBEMANIを盛り上げていきましょう！」というコメントで幕を閉じた。

2 猫叉MasterとSota Fujimoriによる「[E]」や「Far east nightbird」のセッション。前半はジャンベとキーボード、後半はキーボード二台による華麗な演奏が繰り広げられ、ファンを魅了した。

3 King of IIDXことdj TAKAはL.E.D.とともにY&CO.の「Attitude」を披露。二人が登場するだけで、会場のテンションは一気に上昇。

4 『DanceEvolution ARCADE』のイベントステージでは、大人気エアバンド"ゴールデンボンバー"がゲスト出演。ゲーム対決やミニライブで「女々しくて」を歌い、大勢のファンで埋め尽くされた会場は大盛り上がりを見せた。

5 『昨年開催されたKONAMI公式大会「KONAMI Arcade Championship」の日本・アジア優勝者たちによるエキシビジョン大会。お互い一歩も譲らないハイレベルなプレイに会場から歓声が止まなかった。

BEMANIイベントリポート vol.2 EXIT TUNES ACADEMY

Ryu☆3rd Album「Rainbow☆Rainbow」Release Party

1月29日、ZeppTOKYOにてRyu☆3rdアルバム「Rainbow☆Rainbow」と5年ぶりとなるコンピレーションアルバム「cyber beatnation2 -Hi Speed conclusion-」発売を記念したライブイベントが開催された。ライブにはRyu☆をはじめ、korsKらbeatnation Recordsの面々が華麗なプレイを披露。アンコールでは引退したはずの、我らがSUPER STAR 満-MITSURU-が登場し、会場のテンションも最高潮。これまでにないほどの大盛況ぶりを見せて幕を閉じた。

アルカディア× pop'n music 20 fantasia

20作記念 "WE LOVE ポップンミュージック　みんなでつくって20" アルカディア出張版

イラスト応募企画「ポップン20スペシャル」結果発表!

pop'n music 20 fantasia
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発売日：稼働中(12月7日)
■使用基板：—

今月はアルカディア×『ポップン20』コラボ企画のイラストを掲載。さらに、ゲームのイベントの告知もあるので見逃すな!!

*RIE*さん

ご応募ありがとうございました！

アーケード稼動20作品目を記念したイラスト応募企画「ポップン20スペシャル」。今回募集したイラストの一部は、絶賛稼働中の『pop'n music 20 fantasia』で紹介されるとあって、たくさんの創意工夫にあふれた作品が集合したぞ。

今回はその中でもポップンスタッフお気に入りの作品をコメント付きで紹介。今回紹介した画像はもちろん、これら以外の画像もゲーム内で掲載予定なので、3月中旬に予定されているバージョンアップ以降にゲーム本編で確認してみよう!!

ちぃさん

みょさん

玉咲姫さん

アイオーさん

五森セキさん

shio

今回もいろいろ作品が応募されましたが、みなさん本当にお上手で製作側としても身がしまる思いです(笑)。みなさまに負けぬよう今後も頑張りますので、応援よろしくお願いします。

アイオーさんへ

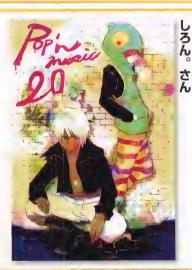
色のチョイスがとても美しくて目を奪われました。影や反射光にきれいな色がのっていて都会の香りを感じます。アーバンといえば……なるほど、彼らで決まりですね。こんなダンディーな二人に飲みに誘われたら、即ついていっちゃいます！

五森セキさんへ

印刷だと伝わりにくいかもですが、切り絵の作品なんですよ。紙の厚みがよくて直接手にしてうれしくなりました～。さらにステンドグラスのようなカラフルな色使いで、魔界キャラ？たちがポップにパワフルに描かれてとっても魅力的！

コロンブさん

しろん。さん

eimy

前回の公募で送れなかった人も、今回は参加していただけたようで感謝しています。さまざまなアイデアが練りこまれてて、非常に楽しめました。また、このような企画ができたらいいなと思います。

コロンブさんへ

マジカル4からソロデビュー済みのクアトロちゃんとサンちゃん。二人の表情と仲良しオーラにうれしくなって、ぴょいっと選ばせていただきました♪　さすが、大人気アイドルグループのメンバー。キラッキラの瞳に吸い込まれちゃいそう～！

しろん。さんへ

イケメン枠、いただきました！　二人とも夜型人間っぽいですよねー。あちこちからカラフルなライトに照らされているようで加工もマッチしています！　二人とも目線を外してるのが本気モードってかんじで……どきどきしちゃう……！

玉うるるさん

玉うるるさんへ
ふわふわとっても女の子らしいリカちゃんの絵にひかれました！　実物も見せていただいたんですが色鉛筆やクレヨンのふわふわタッチがとっても優しく＆丁寧で見ていて胸キュン☆にっこりしてしまいました！

とっきー
二回目の公募ですが、こんなに描いていただいてうれしいです。今回はアナログで応募してくれた人もいらっしゃって、作品を直に見ると手の込み方がすごくて、あふれるポップン愛を感じました。

moob さんへ
パッと一目見たときから三人の落下感とミサコちゃんのパンツに釘付け！　でした。パンツすごい目立ってます。ふわっとしたマントや雷蔵君のお耳とかもきれいでずっと見ていても飽きないイラストでした。かっこいい～！

moob さん

アルルハイジさん

せのお束さん

よしなくんさん

アルカディアのお気に入り

アルルハイジさんへ
アナログイラストならではのやさしい色使いがとてもすてきでした！（BEMANIライター ハナダ）

せのお束さんへ
描き込みの細かさに脱帽！　新キャラがくまなく描かれていたのも印象的でした。（BEMANIライター 飛鳥）

37 さんへ
キャラ愛と勢いにあふれたイラストでした！　生涯パンクであり続けたい!!（BEMANI編集者　シンドウ）

ゲーム本編も新要素が追加！　どんどん遊んで描き下しレアカードをGET！

全国対戦でチームバトルを楽しもう！

ネット対戦がチームバトルのルールを加えてイベントとして開催中!!　チームバトルは三人以上のプレイヤーがマッチングした場合に発生し、2チームに分かれてスコアを競い対決していく。チームバトルが終了すると、勝利した側に宝石が手に入り、これを集めていくとカスタマイズのご褒美がもらえるぞ。なお、宝石の種類は全部で36個になる。期間中にすべて集めるようがんばろう!!

とにかく対戦数をこなすことが重要。対戦募集曲に飛び込め!!

第一弾のレアカードを公開！

音乃の読者イラストコーナー
テーマ:ひな祭り

（神奈川県／もこノイド君）
ニットはもちろんですが、コンシェルジュもいろいろな衣装を着こなす達人ですよね♪

（新潟県／コンポジ君）
ギタドラの人気楽曲キャラたちによるひな祭りは、ほかのシリーズに比べてロックな雰囲気!?

（群馬県／菱っ娘@レトキザン君）
彼女たち三人は先日ショーにも出展された『DanceEvolution ARCADE』も似合いそうですね♪

（神奈川県／未虎君）
ポップンシリーズの中でも特にひな祭りが似合いそうな寿々姫さん。和服が映えますね！

お知らせ

次回から掲載ページが変更になります
次号（3月末売号）から、当イラストコーナーの掲載ページが、読者イラストコーナー「アルカディア・フロンティアーズ（今月は77ページより掲載）」内に変更になります。これからも、今回のようなBEMANIシリーズとのイラスト連動企画なども企画しておりますので、掲載ページが変更になっても、変わらぬお付き合いお願致します!!

お便りはこちらまで！ 出張版「ポップン20イラストスペシャル」へのご参加ありがとうございました！　ここでは紹介しきれませんでしたが、本当にたくさんの応募をいただきました！　コーナーのページが変わっても引き続きよろしくお願いしますね!!　各コーナーのあて先は［beatraizing2009@arcadiamagazine.com］までお願いします。そのほか、アンケートハガキや、巻末に掲載されているあて先への郵送での投稿もOKです！

QUIZ MAGICACADEMY 賢者の扉

好評稼働中の『クイズマジックアカデミー』がナンバリングを一新。賢者の扉として始動する! 二画面となった新筐体のほか、新要素や「QMA8」からの引き継ぎ要素も一挙に紹介していくぞ。それでは、授業開始!

クイズマジックアカデミー 賢者の扉
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：オンライン対戦クイズ
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2012年3月稼動予定
■使用基板：-

check1 ワイドモニター&サブモニターの新画面!

長きに渡り愛用されてきた筐体が、今度は二画面となって生まれ変わった！ メイン画面はタッチパネル式、21.5インチのワイドモニターに。より大きく、より見やすく進化した！ さらに、筐体上部にサブモニターを設置。アカデミーからの最新情報や、現在のプレイ状況（予選や決勝などの進行段階など）が、逐一表示されていくぞ！ 優勝した時などには、メインとサブの両方のモニターで豪華に演出してくれる。サブモニターの機能性はこれからも成長していくだろう。全校生徒は、この二画面に要注目だ！

2画面化で演出もパワーアップ!

シリーズおなじみの生徒たちは健在。今作では、どんな姿を見せてくれるのか!?

ゲームの進行状況がサブモニターに反映される。今後追加される演出にも期待しよう!

check2 新形式クイズ追加!組システムも再編成!

全国オンライントーナメントに、新クイズ形式「グループ分けクイズ」が追加されるぞ。こちらは三つ～五つの選択肢のアイコンを二つのグループにタッチ&ドラッグして移動させて仕分けるクイズ形式だ。クイズに正解するだけでなく、画面を素早くタッチする操作が攻略のカギとなってくるだろう。

さらに、本作はクラス分けシステムにも変更点があるぞ。従来の「組」（ガーゴイル組など）の区分に加え、さらに、組の中に「レベル」が追加される。全国オンライントーナメントなどでは、組とレベルを参考にしてマッチングが組まれるようになる。より一層、自分と実力が近い相手と対戦できるぞ！

check3 待望のローマ字入力方法追加!

独自のキー配列だったタイピング形式クイズの入力パネル。そこにパソコンのキーボードと同じ配列のローマ字入力パネルを追加！ 従来の配列との切り替えもできるので、使いやすいタイプを選ぼう。

引き継ぎ情報

『QMA8』をプレイしていた人は、本作スタート時に学籍番号、あいさつコメント用単語、選択可能出題形式、ガイド役の先生、マジカ（最大500）のほか、一部アイテムのデータをそのまま引き継げる。組の引き継ぎについては、下欄外を参照してほしい。

QMA8 はみだしドリル
引き継ぎの場合、基本的に組はそのままでレベル1からのスタートとなるが、ドラゴン組だった人はフェニックス組レベル1からのスタートとなる。また、ロケテ参加者は魔法石（上限は大魔導士1級昇格必要量まで）、お助けアイテム、協力プレー踏破記録（最終階踏破済みなら特典アイテムあり）のデータを引き継げるぞ。なお、引き継ぎ後も「QMA8」はそのままのデータでプレイ可能だ。

ラブプラス アーケード カラフル Clip

■メーカー	KONAMI
■ジャンル	コミュニケーション
■操作方法	タッチパネル+2ボタン
■発売日	稼働中
■使用基板	—

ラブプラス メダル Happy Daily Life

■メーカー	KONAMI
■ジャンル	シングルメダル
■操作方法	タッチパネル
■発売日	稼働中
■使用基板	—

Newなカノジョとゲーセンへ！

1 2012年2月14日、ついに、全国のカレシ待望のニンテンドー3DS専用ソフト『NEWラブプラス』が発売となった。本作は従来のDS版の過去作に比べて、カノジョを描き出す表現力が大幅に向上したのはもちろんのこと、かたむきを検知しプレイヤーの視点として認識するジャイロ機能や、内部、外部カメラを生かした顔認識機能"カレシロック"など、ニンテンドー3DSハードの性能を生かしたユニークな機能が満載。DS版で好評を博した、ほかのユーザーとの通信機能やすれ違い通信機能も大幅にパワーアップしており、ユーザーコミュニティの新しい広がり方の可能性を感じさせてくれる。こうしたさまざまな要素が、びっくり箱のように詰め込まれた本作は、カノジョを携帯して、外に出かけるという、シリーズを通してのだいご味が、より面白さを増してプレイヤーに提供されている。そして、この『NEWラブプラス』の発売に併せて、アーケードタイトルとして稼働中の関連2タイトルも大幅なバージョンアップを遂げた。

『ラブプラスアーケード カラフルClip』2では、『NEWラブプラス』で追加された新髪型や新しい名前などが連動してゲーム内に反映されるようになり、ゲームセンターで遊んだ後は『NEWラブプラス』側でデートの感想を語ってくれるイベント1が発生する。さらに、プリント機能もアップデートされ、『NEWラブプラス』で作成した名刺4をアーケードでプリントアウトできるようになり、連動特典とし『NEWラブプラス』のメインヴィジュアルフォトカード7も追加される。従来のバージョンでは、このフォトカードの絵柄はランダムだったが、今回は任意選択することができるようになったのもファンにはうれしい変更点だろう。このほかにも、『NEWラブプラス』で買い物や食事の際に使用するゲーム内通貨、リッチが増やせるスクラッチカードや、連動時に限定で見られる衣装6など、さまざまな追加要素が満載となっている。

3『ラブプラスメダル Happy Daily Life』では、『ラブプラスアーケード カラフルClip』と同じくスクラッチカードがもらえるうえ、オリジナルイラストを入手できるという特典もある。このオリジナルイラストは、カノジョの両親や友達といった、あまりお目にかかれないレアなキャラクターが登場している。

連動方法は3DSで作成したQRコードを読み込ませるだけ5と簡単！　これらのゲームセンターでの新しい『ラブプラス』体験は、一度味わうとやみつきになるはず。ニンテンドー3DSと『NEWラブプラス』を持って、設置店舗を訪ねてみよう。

オンライン対戦ゲームに『ブレイブルー』キャラが参戦

LOST SAGA®

パソコンさえあればだれにでもすぐに始められる本格派アクションゲームを紹介！『ブレイブルー』のハザマも登場する!!

ロストサーガ
■メーカー　：CJインターネットジャパン
■ハード　　：PC（日本語版Windows XP(32bit)/Windows Vista(32bit)/Windows 7(32bit/64bit)）
■ジャンル　：オンラインアクションゲーム
■操作方法：キーボード（ゲームパッド対応）
■発売日　　：正式サービス中

簡単に始められるきせかえ対戦ゲーム

『ロストサーガ』は、パソコンで「ヒーロー」と呼ばれる個性的なキャラクターを操作して協力プレイや対戦プレイが楽しめる、多人数同時参加型のオンラインアクションゲームだ。

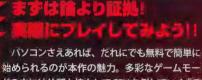
パソコンでアクションゲームというと、今ひとつピンと来ない読者の方もいるかもしれないが、操作方法は至って簡単。方向キーによる移動と攻撃キー、防御キー、ジャンプキーでほとんどの動作が可能。だれでも気軽に楽しむことができるのが特徴となっている。

「ヒーロー」にはレベルが存在し、攻撃力や防御力のほか、「武器」「鎧」「兜」「マント」各部位のスキル強化に振り分けることができる。

本作の大きな特徴が、装備の着脱。それによって見た目が変ることはもちろん、装備にそなわったスキルで「ヒーロー」のカスタマイズもできるのだ。

本作に登場する「ヒーロー」は多種多様で、「シルバーナイト」や「ファイアーメイジ」、「ワイルドボクサー」、「マスケットスナイパー」など、その数はじつに40種類以上（2012年2月現在）！

本格的な格闘ゲームさながらの連続技も！　しかも複数のヒーローを交代させながら空中コンボを決めることもできるぞ。

まずは論より証拠！実際にプレイしてみよう!!

パソコンさえあれば、だれにでも無料で簡単に始められるのが本作の魅力。多彩なゲームモードの中には仲間と協力してCPUを倒していく「デスタワー」や、プレイヤー同士が戦う「チームマッチ」、「ラダー戦」のんびり楽しめる非戦闘系コンテンツ「釣り」、「発掘」など、多数のゲームモードが収録されている。なかでも対戦モードにはほかにも「クラウンキープ」や「キョンシーサバイバル」、「サッカー」など、プレイヤーを飽きさせないモードが満載されているのだ。

まずはロストサーガの公式サイト（http://www.lostsaga.jp/）から、メールアドレスなどを登録しよう。

「ロストサーガ」専用のSNSコミュニティサイトでは、人気のブログなどがズラリ。

SNS内の各コミュニティには、さまざまな内容が。眺めるだけでも楽しめる多彩さだ

登録手続きが完了すると、ゲームをスタートできるサイトへのリンクが自動的に表示される。難しい操作は不要なのだ！

『ロストサーガ』で特徴的なのが「マイレージサービス」。SNSでのブログ執筆などによりプレイヤーに通貨ポイント「マイレージ」が付与され、そのポイントに応じてさまざまな装備やアイテム、さらに新「ヒーロー」なども獲得できるのだ。さらに、マイレージポイントはゲーム内で獲得できるアイテムの売却で増やすことができるぞ。

トップページからログインすれば、いよいよゲームスタート。このページにはほかにもさまざまなイベント情報も記載されているぞ。

そしてプレミアムヒーロー ハザマが登場!!

『ロストサーガ』では、期間限定のプレミアムヒーローとして、本誌読者にはおなじみの『ブレイブルー』シリーズの雄、ハザマが登場する。蛇咬や蛇刹、蛇翼崩天刃など多彩な必殺技ももちろん搭載。見事に再現されたこれらの技の数々は、格闘ゲームファンならずとも納得の出来映え。ぜひ異世界で活躍する彼の躍動を実際に感じてみてほしい。

見事に再現されている数々の必殺技。恐るべき蛇の魔道書がここでも猛威をふるうのか……!?

まさかの女ハザマも!?

『ブレイブルー』さながらの連続技も!!

『ブレイブルー』シリーズと言えば、多彩な連続技が魅力の一つだが、本作でもその魅力が十分に再現されていると言っていい。ゲームをやり込むごとに自分だけのコンボパーツを見つけ、新たな連続技の模索、研究を楽しめるのはまさに、『ブレイブルー』さながら。今回はその一端を紹介するので、ぜひ参考にしてほしい!

蛇翼崩天刃→蛇竜烈華斬→ウロボロス→蛇刹→蛇咬→ジャンプ攻撃

▲相手からの攻撃に合わせて、蛇翼崩天刃。いわゆるカウンター始動コンボだ。

▼転倒したところに蛇竜烈華斬から浮かせて、ウロボロスを発射!

▲さらに立ち状態の蛇刹ですくい上げ浮き上がった対象を蛇咬でまた上空に。

▼空中に舞い上がった相手に向かって、ジャンプ攻撃をたたき込んで華麗にフィニッシュ!

単行本発売でまさかの二本立て!!

某業界擬人まんが

えすえぬ家の人々 COLOR

ねおぢおさん

[ツンデレのねおぢおさん]
略してツンぢおさん。ねおぢおさんが精神的に弱っているときに現れるが、わりとよく出てくる。つまり……（涙）。

ぎ、ぎーーす

[ぎーすさん]
その昔、えすえぬ家を支えた名悪役。特に「がろう」系の舞台を中心に悪役ながらそのシビれる言動とルックスで多くのファンを獲得。特にクライマックスでビルから落ちる大立ち回りには、池田屋階段落ちばりのインパクトを残した。

IKaPlofile

ハイラル平原で産湯をつかい、アリアハンで運命に目覚め、リルガミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。初単行本「P.S.すりーさん」（マイクロマガジン社刊）が業界各所にてムーブメント発生中。

都合

ビターーン

こんな事も

[湯気]
単行本では湯気が消えます。ウソです。
[宿の名前が不安]
ギース亭だけに友人関係がギースギースしそうなんである。

[振ってくる場所をわきまえろ]
さながら都会のゲリラ豪雨である。

[コスプレ風のぺらぺらなスケスケセーラー服]
ある温泉街では宴会なのを盛り上げる各種コンパニオンの中に、シースルーコンパニオンなるものが居るらしい都市伝説。

えすえぬNEWS 単行本二巻、3月15日発売です!

いよいよ待ちに待った単行本発売までもうすぐ! 単行本と本誌の作画スケジュールが完全にバッティングするという強行日程の中、IKa先生は連日不眠不休、大車輪の執筆中! ここでそんなIKa先生入魂である単行本の見どころを紹介するぞ!

■見どころそのいち……カラーコミック大幅増加!

一巻に比べて二巻ではカラーコミックが大幅増量。しかもお値段据え置き! もちろん、単行本だけでしか読めないカラーの描き下しコミックも収録されているぞ。

■見どころそのに……まさかの読者コーナーも?

毎号送られてきた読者からのおハガキの中から、厳選したスペシャル企画が発動する! 内容は見てのお楽しみ!

■見どころそのに……ひみつのコラボも健在!?

某業界で活躍するトップスターが二巻でもとう登場予定! カバーをめくると何かが起こる……?

▶本人の希望により、一部音声と表情を変えさせていただいております。

◀ねおちおさんとあて菜さんのがまどろむイラストが目印! 期待して待て!

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡ http://ikapani.blog55.fc2.com/

弾幕少女
ダンマクショウジョ

[illegible]

開発した兵器が入場してくる[illegible]

[illegible]

るヒントンへとやって来た[illegible]

[illegible]ような気がするんですケド」

[illegible]珍しい気はするがね」

「今更なんですけど[illegible]士はどうしてボクをヒト[illegible]それも少[illegible]型にしたんですか?」

「そりゃ、目立つために決まっておる。対インベーダからの実戦がき[illegible]るとはいえ、その内実は兵器博覧会。軍需産業で遅れをとっている我が国が世界にアピールするために、少々奇をてらったとしてもバチは当たるまいて」

「はぁ……。ボクは正直、[illegible]の目が痛いんですケド。コンパニオンと間違われてるフシもありますし」

[illegible]

とか効かないかと。それにもし危なくなったらA[illegible]ボタン同時押しでボンバー[illegible]てし」

「右の手の平がA、左がBですね」

「うむ。危なくなったらそれで相手を打つといい。評[illegible]会のポイント二万点で一機[illegible]けど、ボンバーは一機につき三発までだから、なるべく多くの敵を[illegible]き込むんだぞ」

ラフイラスト

センガ

キャラクター

まるかた先生からのコメント

メカぽく行くかファンタジー風に描くかで迷いましたがこんな感じになりました！　危険なのにお肌部分が露出してるのはお約束です！　体表に数発分耐えるエネルギーシールド的なアレがあるんですよ？　推進器の部分は左右太ももにくっついてますが、さらに腕にも付けたり交換できたりできそうです。背景が宇宙なのはなんとなくです！

直筆色紙プレゼント!

希望者は１ページの応募要綱を読んでアンケートはがきよりご応募ください！（画像は仮のものです）

田中ラプターさん　*Tanaka Raptor*

●出身地：三鷹航空宇宙研究所
●身長体重：158cm/ひみつkg
●スリーサイズ：88-56-86
●趣味：漫画鑑賞（特に学園ものが好き）ギャルゲー

もともと宇宙空間用の実験用AIだったが、「活躍したら予算増えるし！」とのことで、異星からの侵略メカを迎撃するために日本代表として参加。せっかくだから、という理由で人間のボディ用意して近所の学校に入学することに。

怒首領蜂 最大往生 完

DOHDONPACHI SAIDAIOUJOU

『大復活』を遂げたシリーズ最新作は10年越しとなる『最大往生』!?

公式サイト上で電撃発表されたケイブ最新作『最大往生』。ロケテストで判明した情報に加えて、新型エレメントドールたちを公開!

怒首領蜂 最大往生
- ■メーカー　：ケイブ
- ■ジャンル　：縦スクロール型シューティングゲーム
- ■操作方法：1レバー＋3ボタン
- ■発 売 日：2012年4月稼働予定
- ■使用基板：CV1000

朱理 CV：ゆかな Type-A with Shuri

光 CV：喜多村英梨 Type-B with Hikari

真璃亜 CV：能登麻美子 Type-C with Maria

原点回帰を果たした――ケイブの弾幕シューティング

“弾幕系シューティング”の代名詞となった『首領蜂』シリーズに、正真正銘の完結編(?)『最大往生』が登場！ もはやシリーズ伝統となった「ゲットポイントシステム(GPS)」や『大往生』の進化型「ハイパー」に加えて、エレメントドールの衣装で自機タイプが変化する「ドレスシステム」を搭載!?

そのシンプルなシステム周りを見てもらえば一目りょう然だが、敢えて複雑なシステム要素を廃したことで、「弾避けの面白さ」に重点を置いた“原点回帰”を果たしている。

さらに、本作でサウンドを担当するのは並木学氏（ベイシスケイプ）と、ファンならずとも本稼働が待ち遠しくなる要素満載だ!!

ゲージがたまるたびにハイパーレベルが上昇。発動時の弾消し効果は健在で、攻撃性能&難度アップ！

自機は3タイプでショット強化／ボム強化／エキスパート強化を選択。オートボムのON／OFFもセレクト可能。

『最大往生』ってどんな感じ? ロケテスト版 Report

『大往生』の名を冠するだけあって、敵弾も含めて全体的にスピーディな展開。ロケテスト版とあって難度の設定は高めだったが、システム関係はシンプルなので弾避けに集中できる感じ。自機関係ではショット強化の性能が高く、これまでジリ貧と呼ばれ続けたタイプAも名誉挽回となるか!?

聖地Heyでも異例!? ロケテ中に増台!

あまりの盛況ぶりに開始3時間で増台を検討。2台に増やしてロケテストを進行することになった！

新型エレメントドールのデザイナーとして――凪良氏を起用!!

▶ Nagi Ryo PROFILE

コミックやイラスト媒体での創作活動を中心として、ゲームのキャラクターデザインも数多く手掛けてきたイラストレーター。代表作(ゲーム)：『スティールクロニクル』、『アルトネリコ』シリーズほか。

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P077-079（CMYK、制服）
田渕健康：P080（鎧、チョイ足し）
カイゼルちくわ：P081-084（グレースケール、大瀑布、魔法少女）

アーケードゲームに関する投稿だったら、イラストから文章ネタまでなんでもござれ。そんな投稿無法地帯、アフロはコチラ！　まだまだ寒さの続く毎日ですが、春はすぐそこレッツらゲーセン！

今月のΛCE！

（東京都　宣教師ゴンドルフさん）Λ

アフロCMYK

アーケードゲームのカラーイラストコーナー、それがアフロCMYK。特にテーマも設けてナッシングなので、まずはあなたも投稿するだーッ！

（埼玉県　ヨネヌマさん）
Ⓗ新旧を代表する二大ヒロイン（ナヌ!?）ここにあり。手を取り合えば、向かう所もはやMU☆TE☆KI！

（大阪府　muro君）
Ⓗ雛子がお祝ってこそ雛祭れる！これぞKOFっ子が過ごす3月3日の完成系？

（広島県　森本マイヤー君）
☆頼れるものは、木槌と信念。窮地に立った時こそ「てやんでい！」！

（東京都　田原真理さん）
☆おっと、意表をついたコラボイラスト！これを機にアフロ合体部が設立したりして（笑）。

（青森県　五森セキさん）
☆むむむ、そこはかとなく不吉な軍団！もれなくわたしはレフェリーにされそげよのう。

（福島県　KOI君）
☆真紅に染まりし装束をまといて闇に潜む！堂々とした立ち居振舞いで忍びまくりなのです。

（神奈川県　茶草君）
☆そういやSG闘劇と150号が同時期になる気がするのですが、どうしてこうなった……。

（東京都　廃人Nellさん）
☆ホワイトデーにこんなお返しはいかがでしょう。まだ寒い季節、クールな視線がむしろ熱い!?

（愛知県　V2大好き・バクレツ丸さん）
☆宇宙に羽ばたく、希望という名の粒子の翼。ところで宇宙は「そら」と読んでくだせえ。

（大阪府　徹さん）
☆今月のクールde熱視線、その2はコチラ！なにやらリー様率が赤マル急上昇のアフロであった。

（大阪府　みうき君）
☆トンファー娘はハツラツ元気！今日も一日、大都会で暴れまわるっちゃ。

A-Fro回覧板　さて、ここではアフロの秘密でもない情報をお教えいたします。まずはナイス投稿作品の証であるΛマーク。こちらのマークが付いた投稿者の方には、A-Fro特製図書カードを贈らせていただきます。次にⒽマークについて。こちらは投稿者の方がホームページを持っているという印となっております。本誌公式サイトの投稿者リンクからチェキラっちょ！→http://arcadiamagazine.com

制服×鎧×魔法少女
三つ巴バトル結果発表!!

本年度の御神体

祝優勝!

ドキドキセイフク学園

それぞれのテーマに別れて、その投稿量で勝敗を決める三つ巴バトル。今年の優勝は、ぶっちぎりで2位以下を突き放した「学制服」です! さあ、今宵は宴じゃ。セーラー服から学ランまで、その素晴らしさを皆でわかちあおうぞ!

(宮城県　はなやか涼子君)
☆デコ発、名作アクションRPG『ダークシール』。よもやプレイヤーキャラだけで三つ巴を成していようとは!

(北海道　玉咲姫さん)
☆青空の下、元気いっぱいに舞い踊るその少女。理由はただ一つ。三つ巴の優勝ですよビバ!

(千葉県　ひよこさん)
Ⓗ出ました、ミスター永遠の学生! へへっ、勝利の炎で燃やしたろ?

(神奈川県　黒坂カヲル君)
☆出ました(物陰から)、体当たり系女子高生! ちなみにクイズの答えは分かりませぬ、ふっふっふ。

(広島県　温井川天祐さん)
☆おっと、これはなかなかの飛び道具感! 『P4U』稼動を前にして、すでにいじられてます(笑)。

(島根県　ダンシングおりん君)
Ⓗさくらもクリビツのセーラーエレナ。月に変わって、ライノホーン!

(静岡県　小鳥遊みどろさん)
Ⓗお気に入りのキャラで、お題は「生徒会」。こりゃあ、めくるめく毎日がはじまる予感!

(静岡県　桜井ハズキさん)
☆うーむ、描くのと着るのとではえらい違いなのですなあ。ちょっぴりセーラー雑学が学べてしまうま。

(新潟県　コンポジ君)
☆『ギタドラ』シリーズより、学生服キャラが大集合! 長年リリースの続いた人気タイトルならではです!

(神奈川県　未虎さん)
☆アフロ的に「朱治っち更正衣装部屋」というのはどうか。む、なんだか語感がよろしい。[漢度63%]

(青森県　とざき君)
☆舞い散る桜に、物思うシャロン一人。「今夜のディナーはなんじゃらほい?」

A-Fro回覧板 これからおやすみの方も、はじめまして! 三つ巴バトルで制服を担当したげっつ☆です。今回は皆様のおかげでみごと勝利となりました! テーマが決まってからというもの「僕も魔法少女の担当がよかった!」と涙で枕を濡らしたものですが(ゲエエーッ!?)、みごと勝利できたのでもうどーでもいいです! 過去などは振り返らざること山のごとし。応援してくださった皆様、今年一年ふんぞり返って暮らしてやりましょうぜ!

三つ巴バトルの次回作にご期待ください。

（広島県　文月裕さん）
☆おあとがよろしいようで。と見せかけて、もうちょっとだけ続くぞよ！

（鳥取県　「みんなカラフルハイスクールって知ってる？」ＬＩＭＥ君）
☆青春クイズの決定版より、優等生の神崎さん。なにやら後方からの殺気が……？

（千葉県　蒼樹さん）
☆『ホダプレ』がどこかで見たよーな感じにッ!? 特に牛マン氏が……、まあ、ある意味おいしい、かも？

（愛知県　グリアイ☆リカさん）
H 元祖歌うアーケードゲームアイドル（たぶん）！ サイコなソルジャーは魔法少女とは違うのです。

（新潟県　佐倉信士君）
☆トリガーハートたちの制服バージョンヌ。ぜひ、このままで戦闘をしていただきたい！

皆様、応援ありがとうございました！

惜しくも第２位だった、ような……

魔法少女 A-Fro MAZICA アフロ★マジカ

今回は制服に次ぐ第二位となりました魔法少女特集ですが、多数の力作をいただき担当冥利に尽きるというもの！　感謝の気持ちを魔法っぽいものに変えて、作品を一挙紹介しますぞ！

（大阪府　ムンク園山さん）
☆『ガンバード』から大魔法使い降臨！ 多数の作品に引っ張りだこの人気でしたなぁ。

（群馬県　変☆身!?レト牟ザン君）
☆魔法少女といえばお着替えです！鏡の前で夢見ちゃいな乙女の子！

（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆ゲーセンで魔法少女といえばやはりこのお方！ 見た目はロリっ子！　頭脳は（以下撲殺）。

（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆魔法を使う少女なら全員魔法少女！ 完全ゆえに魔法少女面も完璧なのだ。

（神奈川県　礼茉都ゆっくさん）
☆『ＬｏＶ』より、ウィッチ嬢。まさに魔法ガールのお手本的お姿！

（東京都　QQQ君）
☆まさかの『スヒンフィーバー』のヴィオラさん！ ジャックポット時には四方八方ヴィオラ祭りだとか？

（青森県　水玉うるるさん）
☆開け魔法の扉、スペース☆マコ！ 今時は魔法少女も宇宙規模でないとネ！

QUIZ MAGIC ACADEMY

（大阪府　YU☆3君）
H あえて制服より魔法少女面を重視、とのこと！ 確かに制服というには、一部衣服を履いていな（以下魔女裁判）。

A-Fro回覧板　どうも、今回魔法少女枠担当を務めさせていただきましたちくわです！　僕と契約してとか言うのは我慢しました！　ひそかに第三位の鎧枠に1票差という僅差まで迫られはしましたが、魔法が物理に負けるワケがないのですよプッホホホ。しかし鎧派の大健闘もまた事実、ここは互いの健闘を称え、最下位の田渕ヘルシー師匠への罰ゲームは多少優しく……いや、ないな（え）

炸裂！アーマーキングダム

2012年最初のビックエベントとなった三つ巴対決だが、諸君らの愛してくれた“鎧”は残念ながら最下位に。そしてこの諦念……。ともあれ、しっかりと領地だけは確保しておいたので、鎧好き投稿者たちの力作をご覧あそばせ！

（栃木県　@kira君）
☆『AnAn』キャラを『戦国大戦』カード仕様で描いて頂きました！　しかしケソ城は陥落したという。スマヌ！

（埼玉県　涼風君）
☆滑り込み鎧キャラとして登場した久寿川先輩。下半身が涼し過ぎる気がします！

（福岡県　武術師某さん）
☆セイバーさんの鎧は魔力で編まれている霊験あらたかな逸品。魔法で自己修復するということは実は魔女っ……いやいやいや。

（山口県　水練ロコさん）
Ⓗ戦国大戦からSRの明智さん！　ロコさんには「今年もケソさん大丈夫か」と心配していただきましたが……フッ、どうやら予想は的中したようですぜ(泣)。

（大阪府　プレさん）
Ⓗこの業界で、鎧の麗人といって真っ先に浮かぶのはシャルロットさんですかね？

（東京都　星野ミラさん）
☆ジャンヌは『ワーヒー』を代表する鎧キャラ。しかし、彼女にも魔女疑惑が(略)。

（東京都　よしみ君）
☆懐かしタイトル『黄金の城』より。アーマーブレイクは男のロメンといえましょう。

P4コーナーも募集中クマ！

稼働も迫った『P4U』ですが、A-Froでも応援コーナーへの投稿を募集しちゃうぞう。シリアス投稿ネタ投稿、なんでもノージャンルで募集中。君も投稿番長になってみないか!?

（福岡県　アクアマリンさん）
☆よく見るとクマが着ているのは女子制服。ということは、コレは女装イベントイラストなのかーッ。

きまぐれ チョイ足し道

アーケードゲームキャラクターに“チョイ足し”エッセンスを加えて一枚の作品にする当コーナー、今回のチョイ足しテーマは“ハイテク”でございます！

（奈良県　てつみん君）
☆カス兄をロボットっぽくしてテクノロジー度をアップしてみた！

（愛知県　御影道行君）
☆なぜに『対戦ぱずる玉』なのかという疑問はさておき、このようなネタもハイテクル余地があるのも、当コーナーの懐の深さといえる。なんちて。

三つ巴2012　最終結果総括ーッ！

“魔法少女”、“制服”、“鎧”という、2011年の流行モノを詰め込んで開催された今年の三つ巴対決は、けっつ☆先生が率いる制服投稿が圧倒的勝利を収め、魔法少女&鎧は円環の理の果てに連れて行かれてしまった模様。だってしょうがないじゃない！　なお、魔法少女と鎧は最後までデッドヒートを繰り広げたが、僅差でカイゼルちくわ率いる魔法少女が勝利し、ケソ担当の鎧軍団は惜しくも最下位に。参加してくれた皆様、ありがとうございました！　さて、次は罰ゲームの募集ですなあ――（白目）。

BEAT MAXIMUM投稿コーナー、A-Froに移住決定！

“BEAT MAXIMUM” の人気コーナーとして人気を博してきたイラストコーナーが、A-Froに移住決定！　音乃さんからバトンタッチして、アフロスがビーマニ関連コーナーを担当いたします！　ビーマニタイトルの各種企画コーナーや、新作発売に合わせた応援企画、過去シリーズの復活大会などなど、より一層ビーマニシリーズを盛り上げる投稿コーナーを展開していく予定です。とりあえず、第一回目は『SOUND VOLTEX』関連の応援コーナーになりそうな予感も!?　投稿のほう、宜しくお願いします！

A-Fro回覧板
魔法少女と制服の二強かと思われた今年の三つ巴ですが、意外にも魔法少女と鎧が競り合っていい勝負だったという事実。逃げ切りを図るカイゼルちくわが、セイバーとジャンヌも魔法少女扱いしようとしたのを阻止したのもいい思い出です(ウソ)。そんなこんなで、今回ははみ出しコーナーで次回のちょい足しお題を発表！　足していただきたい要素は“財テク”です。なんか今月の“ハイテク”と似ている気もしますが、アーケードゲームキャラクターとマネーゲームの巧妙な融合を皆様に期待します。

アフロ グレースケール。

季節は3月、もはや暖かくて花粉も飛びまくっておりますこの季節、アレルギー持ちもそうでない人もゲーセンに避難していらっしゃい! そんな徒然ゲーセン住人の皆さんに贈る、モノクロ通常営業コーナーがこの「グレスケ」なのです。

(埼玉県　たぶさん)

アーケーダーが ふと考えてみた一幕

2011年のオレ的アルカディア大賞は、数時間の脳内会議の結果、満場一致で『アクアパッツァ』に決定。キャラクターとゲーム性がかみ合った時に生まれる爆発的なパワーを、これでもかというくらいに見せつけられた。

1日に投入する百円玉が、最大瞬間風速を記録したのもこのゲームが久々だ。その一端を担ったのが、小牧愛佳。言うまでもなく、オレ的アルカディア大賞ベストキャラクター賞は愛佳一択。そりゃOVAも買っちゃうさ!

2012年、さらなるバージョンアップが期待される本作品。進化という名のパワーアップを遂げ、再度(オレ的)アルカディア大賞を取れるゲームになるか、楽しみであります。

(埼玉県　AC30号君)

☆ほほう、懐かしのアルカディア大賞を自ら決定せんとすとはその男気や良し! 間もなく4月、新たな年度を迎えんとする今こそ、昨年度を振り返ってマイ・アルカディア大賞を決めてみるのもいいかも知れませぬな。皆さんの心には、昨年度はどんなゲームが記憶に残りましたか?

『LoV』であいうえお作文 ～魔種編～

ま:まずはフェアリーの号令であいさつ
し:シールド交換そのあとは
ゆ:勇猛果敢に殴りあう!

(京都府　ワッフル君)

☆なんと分かりやすい、魔種の対戦の流れ……。ほかの種族であいうえお作文を作った場合はどうなるのか気になりつつも、実はどの種族も最後には「勇猛果敢に殴りあう」となるのではないかとも思ふ。

(福島県　霞理央さん)Ⓐ
Ⓗ小学1年のころからずっと使っているとのこと! 春麗への愛ががっつり伝わってくる一枚どうもです!

(愛媛県　煮モノ君)
☆これは『ヘルファイアー』のラスボス戦!? このゲームも、音楽が印象的でしたな～。

No.141号 読者の声いろいろ

表紙がとにかくかわいくて、アルカディア以外の雑誌なのでは……と思ってしまいました。書店でもかなり目立っていました。

(東京都　まるさんかく君)

☆たしかに近年はあまりなかった、ファンシーな表紙となりましたな! 20作品記念の華やかさが、表紙からも伝わったなら幸いであります!

『ギャルズアイランド　萌え魂』の『奇々怪界』を見て、もう25周年になるのか～……としみじみ感じてしまった。家にMSX2版あるけど、また遊びたくなってきました!

(京都府　シーエム君)

☆たしかにもう25年たつというのは、いきなりは信じがたい話ではありますな～。今後も30周年、40周年と、小夜ちゃん祭りを基板で、家庭用で続けてあげたいところ!

三つ巴の罰ゲーム案ですが、同ネタ多数かも知れませんが、アフロツがラ・餓狼マンの合体を実際にやるというのを挙げたいと思います。一位がアンディの位置、ビリは東のコスプレ(パンイチ)付き、という感じでしょうでしょう? ね?

(大阪府　作左君)

☆なななななんですかその勝者たちも不幸になる案は!? 頼むから別の案を皆さんもクダサーイ!!

三つ巴の結果によらず、カイゼルちくわ氏はダイエットすべきです。そして、イケメンになってから誌面に再登場! Qの付く芸人のように「あのメタボ体型がこんなに!」とビフォーアフターで。

でもやっぱり誌面に出すなら、絵的にはうしじまいい肉さん一択でしょう。

(岡山県　顔面ペルー君)

☆『パワーアップヒーローズ』記事の写真につきまして、数々のメッセージを方々から頂き、わりとリアルにへこんでいる担当ちくわが通ります。いや、撮影中も周囲からいろいろとは、ね……(遠い目)。

いや、だからといって素直には痩せませぬが、うしじまさん再登場については賛同せざるを得ませぬな。

(宮城県　隼斗さん)
☆メイン、サブとナイスシニアが続く中……。って、他の人! なんか頭上に、頭上にッ!?

グレスケ三つ巴 ～戦のあとに～

今年も大激戦となった三つ巴バトル、モノクロの部で閉幕いたします。また来年も、この地で競い合いましょうぞ!

(群馬県　NAGA君)
☆今年の三つ巴御神体、決定。

(福島県　森園泉さん)
Ⓗ某魔法少女曲の担当バージョンのニャミ嬢! 実はこの服、家庭用「14」の鎧・制服・魔法少女かそろった作品の曲か初出だとか!

(福岡県　宇月絵夢さん)
☆こちらは制服応援投稿。『わくわく7』のアリーナ嬢! 格闘少女と制服って、実はかなーり合うんです!

今年もたくさんの投稿ありがとうございました!

A・Fro回覧板　『ガンスリンガー ストラトス』は、『アルカナハート』シリーズのペトラさんのごとくガン=カタスタイルでプレイするに決まっておろうッ!! と今から鼻息の荒いちくわでございます。ほかにもアーケード新作の情報が続々届いておりますが、これらの情報を見ているだけでもいろいろ希望や妄想が広がりますな! そんな些細な発想なども、ぜひ文章投稿でお気軽にお寄せくだされ!

『PM20』大人気! 反響の声一挙紹介

今月は『ポップン20』や『リフレクライムライト』の特集が、実に濃かったので購入しました。大好きなコンポーザーさんたちやスタッフの皆さんのお話も載っていて、本当に幸せでした。ありがとうございます!!

（福岡県　豊兵さん）

☆20作目の節目、いろいろととっておきのお話が出てきていましたな！

おかげさまでこの通り、記事にはかなりの数の反響をいただきました！

今回、『ポップン』記事を多く扱っていることもあり、こちらの雑誌を購入しました。アーケードにはほとんど興味がなかったのですが、読んでみるとアーケードゲームにこんなにたくさん種類があることに、改めて驚かされました。

（愛知県　ヴィタエ君）

☆近年、BEMANIから入って別のアーケード作品もプレイし始める、というプレイヤーさんも多いのです！　興味が湧いたタイトルがあれば、100円玉でレッツトライですよ！

『ポップンミュージック』は、1作目からプレイしていたと思う。

現在のように週1～2回プレイするようになったのは、磁気カードを用いるようになったころから。一番好きな曲は、秋桜の「走り続けて」。ほかの秋桜の曲も良かった。今、彼女たちがまだ活動しているのかが分からないのがちょっと気になる。あとは新谷さなえさん、ピンクターボの曲も好き。

そして今後の個人的な目標は、Lv25以上の曲のクリア、といったところ。

（東京都　のらきち君）

☆今こそ、これまでの『ポップン』歴を振り返ってみるのもいいですな……。20作という数があるからこその歴史、胸に響きます。

勝ちアニメで、あぐらをかきながらお昼を食べるみほちゃんに胸キュン☆しました。スカートであぐらをかく女性は最高ですね！（例：『け●おん！』のりっちゃん）

（福島県　駁君）

☆ちょちょちょ君ィィ、それは勝ちアニメだね、勝ちアニメで見られるのね!?　……ちと急用思い出したッ！（走）

（鳥取県　奏音さん）
☆しろろもお祝い、20作目!

表紙のミミ・ニャミちゃんかわいい～♡!!
カードバインダーも二種ともGET！
プライズ苦手だけど頑張った！

（千葉県　月島かごめさん）
☆ゲーム以外でもポップン尽くしで!

（北海道　彼方さん）
☆このコンビも、20回目なのですな!

（千葉県　ちーのさん）
☆おお、こちらもおめでと様です!!

（香川県　mikko。さん）
☆ナンバリングで20……スゴイっす!

（三重県　あんちょこさん）
☆お祝いに、忍……んでねぇ!?

（福岡県　まりもさん）
☆100もそろそろ夢じゃない!?

（神奈川県　シェリーさん）
☆これからもよろしく、神!

アイデアいろいろ待ってます! 150号素敵企画案

A-Froで行なう本誌150号記念企画を、A-Fro読者の皆さんに考えてもらおうという当方。今回は新案に加え、No.141で出た案へのレスポンスもご紹介しませう。

「きまぐれチョイ足し道」の延長みたいなモノですが、『150』という数字をどこかに取り入れたイラスト、漫画、文章ネタを募集して、150号のA-Froで一挙公開したら面白いかも……!!　カラーもモノクロもアンケートもラ・餓狼マンも、ヱ村も川柳もブリセルも、SGもキョーダイ部も、ピンからキリまで「150」！

（愛知県　御影道行君）

☆なるほど、150という数字を生かすのはたしかにアリですな！　というか田渕師匠、150号合わせの「チョイ足し道」コーナーのお題がもう決まりましたよーッ！

150号素敵企画案、アイデア楽しいです！　個人的には佐倉信士さんの「SG闘劇150号記念大会」と「絵心ないライターうろおぼ絵」あたりはぜひ！　小冊子付録の「ラ・餓狼マン大全集」は他の投稿者さんの寄稿に加えて、プロのイラストレーターさんにも描いてもらうとか……妄想しすぎですか？（笑）

（北海道　玉咲姫さん）

☆実は150号のあたりが、ちょうどSG闘劇の号になるのではという説も出ているんですよね……。あとは、この編集部上層部に対して日ごろからヱ村イラストなどで歯向かっているアフロヅに対して、プロにイラストを依頼できる予算は……（遠い目）。

素敵企画案まだまだ募集中！

今回はちょっと縮小版

教えてアフロディーテ

投稿者の疑問に担当軍団アフロヅが、そしてさらにはほかの投稿者さんが答えてくださるナイス☆コーナーがこちら。皆さんの疑問質問、いつでも募集中です！

問　アンケートはがきを書いていてふと思ったのですが、Q.10の「A-Froの中で気に入った投稿作品」、私はすごく考えて書いていますが、A-Froの作品掲載などに影響はあるのでしょうか……？（掲載サイズなど）

もしよろしければ、回答をお願いします!

（北海道　玉咲姫さん）

☆速攻でお答えします！　こちらのアンケートの結果は、A-Fro誌面での作品掲載率などには一切影響せず、図書カード絵師様の選定の参考とさせていただいております。また、昔は「一人のビッグショー」などのコーナーの参考にもなっておりました。

問　若干気になることがあるのですが、イラスト描く時の下描きは、皆さん何枚くらい描かれるのでしょうか。私は浮かんだアイデアをそのまま紙に描くので、下描きは1枚だけなのですが、この方法って変なのかなーと思っています。

（静岡県　小鳥遊みどろさん）

☆今回投稿者の皆さんにお聞きしたいのはこちらのご質問！　下描き、構図の試し描きなど、イラスト本体に着手するまで何回くらい試行錯誤するのか、その際にはどんな手順で下書きを進めるのか（気をつけている点などもあればぜひ）なども、ぜひぜひ教えていただければと。

（埼玉県　紫夕君）
☆なるほど、たしかにそれなら猫コス安定！ってまさか、ウメハラさん本人がッ!?（遠）

A·Fro回覧板　【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。　投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。　締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】　文字数は800字以内にまとめてください。　アフロヅがリライトいたします。　E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

アルカディア大瀑布

生涯何本のゲームがプレイできるかなーと概算してたら、確定申告の季節が終わった。そんな大人もまだな若者も、アーケーダーなら寄っといで！ ここからはモノクロページの

（広島県 瀧井川天祐さん）

A-Fro漫画道場

漫画エナジーで未来発電！ そんなキャッチは今考えたところですが、それはさておきアーケードゲームのオモロマンガ投稿をご紹介するのれす。

（埼玉県 埼玉忍者大冒豪君）
☆時の流れは、人を変えるものです。……いや、彼は変わりすぎではありますが。

（大阪府 作左君）
☆なんか昔のゲームに、頭の形がハートなキャラはいた気がするのは……愛の錯覚？

（新潟県 葛籠きりやさん）
☆うぬ、言われたらなんかそんな風に聞こえてきてしまったスー！（汗）

（神奈川県 ken君）
☆なるほど、たしかにこんな救出劇。全身タイツなのに、なんだろうこの感動。

（大阪府 せのお東君）
☆中身も名前変わっていなかった罠。なに学外でバイトしてんのキミィ!?

そろそろ映画化（するといいなぁ）

ラ・餓狼マン

（熊本県 AC30号機、「SNキング」必ず出します！ オドマシラン君）
☆最終決戦の大事な場面でも、昼寝は大事なフランス流。というか戦●丸ネタ、今の若者は絶対知らないと思ふ。

（熊本県 オドマシラン君）
☆これならフィグマでの再現も健全だ！ ただ、明らかに可動範囲は狭まった！（え）

とりあえずまずは地平線へと突っ走っていく感じの、ボクらの味方っぽい謎のフランス人ヒーロー！ 今月も、君は新たな合体ヒーローの誕生を見るとか見ないとか。

合体☆ヒーロー大ずかんプロジェクト

ラ・餓狼マンの流行に乗り、ほかのヒーローの大ずかんも作ってみようかというのが当方。今月、ついにヒーローはジャンルの枠を超えた……。

（千葉県 そんなDeuilは…困る@おまめさん）
☆V系のVがヴィクトリーのVになっちゃう瞬間。しかも約一名は透明ですけど、どうしましょう……。

ついに格ゲー以外のゲームジャンルからヒーロー参戦!?

（秋田県 序偶君）
☆って、早くもテーマ曲まで!? 裏面には技も四つ書かれていたでござる！

A・Fro回覧板 【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！ ○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】 カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。 推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。 セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

アフロ一人の ビッグショー NEO

福岡県　皐月トミィさんの巻

A-Froで活躍する人気投稿者さんに注目していく伝説のコーナー、復活第二回はブリセルの匠・皐月トミィさんにズームイン!

見よ、この描きこみ!

こちらは今年の新年号でいただいたイラスト!　見てお分かりの通り、モノクロイラストはトーン無し、背景も目のハイライトも含めすべて手描き!　アフロヅも毎回腰を抜かしております。

今回の三つ巴バトルでいただいたイラストがこちら。キャラクターの表情がこの通り、明るく生き生きしているのもナイスですな!

『三国志大戦』のブリセルでも、皐月さんはおなじみです。見よ、孫呉の名君も女史にかかればこんなにもラブリーチャーミー!

アフロ 川柳怪

お題に沿ったり雰囲気だけ汲んでみたりしつつ、川柳を書いてみようぜヘイというのが当コーナー。今回のお題は「サイキック」であります。

> 地元には　置いてないので　サイキ不能?

（富山県　ルキヲビッチ君）

～寸評～
サイキックのゲームをプレイしようにも無理、という根本的な悲しみが、最後のシケギャグ部分と「?」の重ねからひしひしと伝わる作品です。ちなみに1枚のハガキに複数の文章投稿を書くのは無問題です（質問への私信）。

> キース様　ためらいもせず　扉（さい）を蹴る

（長野県　LEG君）

～寸評～
超能力大戦も佳境であるはずのこの2012年、ノアの総帥キース様が何シケギャグかましてますのん、とツッコミが全開になる風景が目に浮かぶ、味わい深い作品です。そう、キース様はもうためらいなど捨てたのですよバーン君。

今回のお題　ナイスボム

今回の川柳のお題はこちら。この単語自体を織り込むもよし、雰囲気だけ汲み取るのもよしです。投稿お待ちしています!

宇宙刑事ギジン

まさかのモノクロ進出!?

非人間キャラを擬人化する、カラーのコーナーがなぜかモノクロページで登場! 投稿が多ければ即コーナー化、これがA-Froの掟なのDA!

（神奈川県　さによろ君）
☆「ご自由に性別を決めてください」（裏面より）フフ、こいつぁ悩ましい、ぜ……。

（兵庫県　アルルハイジさん）
☆『ポップン』のもっくんが擬人化! こいつぁまさに某エッカーズ!

今月の! リビドーグラフ

今月はまさかの「宇宙刑事ギジン」のモノクロ参戦により、リビドーコーナーに異変が……!　筋肉部やエ村、ブリセルなどのコーナーのバランスは今後どうなってしまうのか!?

『ガンスリンガー ストラトス』を無理矢理『ガス●』と略したらなんか某ファミレスっぽい!　などとおなかが減りそうな自作自演はさておき、今月もアンケートハガキの声を[illegible]

『P4』というと、『ペルソナ』よりも先に『スーパーリアル麻雀』を連想してしまうのは私だけでしょうか?　「金剛脱衣!」カムバーック!
（石川県　二代目SB1号君）
[illegible]

No.[illegible]
（大阪府　[illegible]）
[illegible]

フ[illegible]とか作ったら……[illegible]
（茨城県　[illegible]）
[illegible]

↑（千葉県　おむすび君）
☆美脚、間もなくゲーセンに降臨!

↑（群馬県　LEE@テクノ屋さん）
☆まったくでフレッシュ!

↑（群馬県　ユウ君）
☆[illegible]

↑（静岡県　小鳥遊みどろさん）
☆かわいすぎてついBボタン連打の[illegible]

↑（広島県　Suika君）
☆強ッ!?

↑（新潟県　佐倉・アウト・信士君）
☆[illegible]

Shake The アフロヅ

ちくわ　僕たちは、待っていたんだ……（遠い目）。
げっつ☆　うわ、編集部のこの一角だけ暗ッ!?
ケソ　読者から某記事でメタボいと感想を多数もらったんでしょ?　むしろおいしいと喜ぶべきYO!
ちくわ　オ・ノーレ、ヘルシィィー!!
げっつ☆　素直に意見を汲んで、痩せてみては?
ちくわ　ダイエットとか始めたら、これから新作ざっくざくのゲーセンに行く時間が減ってしまうわ!
ケソ　では、ゲーセンに行きつつ『カロリーくん』ばりにダイエットできる案でも募集してみそし。
担当編集ヤエ　ああ、いいッスね。もちろん実際やっているかどうか、twitterで逐一ハッシュタグ「#afro_arcadia」を付けての報告を義務付けで。
ちくわ　あんたら全員鬼や、狂オシキ鬼や!（汗）

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**3月16日（金）必着!**　募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

連載第22回
おすすめラブ。

先月号でお披露目となった藤野社長の最新作『ゲーセンラブ。』。「みんなで」、「ゲームセンターで」楽しめるゲームはどういうものであるべきかを、藤野社長流のアイデアで提示した本作は、本誌掲載後、タイトルのインパクトとともに各所で話題になりました(ようです)。今回は、「『ゲーセンラブ。』のココがおすすめ!」をご紹介。　数々のポイントからゲーム制作者の熱い想いが伝わります。

藤野社長が語る『ゲーセンラブ。』のおすすめポイント!

前号で発表しました業務用新作ゲーム『ゲーセンラブ。』。今回は制作者からのおすすめポイントを紹介します。

■3タイトル収録

『アクション技能検定』で対戦して楽しかったら次は『シューティング技能検定』を対戦。それも楽しかったら『COMBATZEAL』で決着を付けよう!……とループでプレイすることを想定し、いずれも難しい操作や予備知識が無くても楽しむことができる三つのゲームを収録しました。

ナイス!　トライアングルループ。

史上初!　ゲーマー年齢を測定できるアクションゲーム『アクション技能検定』。

史上初!　ゲーマー年齢を測定できるシューティングゲーム『シューティング技能検定』。

史上初!　マルチ画面対戦シューティング『COMBATZEAL』(コンバットジール)。

「次は別のゲームで決着を付けるぞ!」……美しいループ構造がここに!

■四人プレイ対応

本作は基板一つで四人までの同時プレイに対応しています。当社のゲーム『シューティングラブ。2007』(シューティング技能検定)では二人までの対戦プレイに対応していました。それでも十分楽しいのですが、二人だと「ガチ」になりがちです。悪いことではありませんが、本作はみんなでワイワイ楽しむゲームです。「ガチ」より「ワイワイ」、二人より三人、三人より四人。みんなで遊んだ方が楽しいです。ほかの人が遊ぶのを見ているよりも一緒に遊べた方がいいじゃないか。

二人並んで遊べる横並びコンパネも重要です。筐体が背中合わせに設置されている格闘ゲームの対戦台。これは気軽に対戦する事を可能にした素晴らしいアイデアですが、残念なことに一緒にゲームを遊ぶ人との距離が遠くなってしまう短所もあります。格闘対戦ゲームの出現初期にあった、「ゲーセンでよく見る人だけど、知り合いでは無い」人のプレイ中に「乱入していいですか?」なんて声を掛けてゲームを通じた知り合いが増える楽しみ……これも、あった方がよいと考えています。

本作で使用している基板は以前当社が使用していたNAOMIよりも新しいもの。ワイド画面出力が可能になり処理能力も向上しています。できることの幅が広がりました。その活用方法の一つが四人同時プレイなのです。

■4:3 ／ 16:9 両対応

液晶ワイド筐体もかなり普及してきましたが、ブラウン管筐体もまだまだ現役。ならばどちらでも使えた方がいいじゃないか!　というわけで、従来の4:3とワイド表示の16:9、どちらにも対応しています。

■ほかのゲームに乱入可能

だれかがプレイ中に乱入をすると、現在プレイ中のゲームに乱入ができるのは普通のことですが、本作ではA、B、Cボタンを押しながらスタートボタンを押して乱入すると、ゲーム選択に戻り、ほかのゲームで対戦ができます。例えば『シューティング技能検定』を遊んでいる友達のゲームオーバーを待たずに『アクション技能検定』の対戦を開始する、といった遊び方が可能になります。

■対戦スタイルを選択可能

①ゲームの勝利者が『ゲームを継続』
②ゲームの勝利者も『ゲームオーバー』

従来の対戦格闘ゲームの様式を踏襲した「スタイル①」と、「スタイル②」をテストモードで選択可能。三つのうち一つのゲームのみプレイ可能なモードと組み合わせ、対戦イベントの運営やロケーションの状況に応じた設定を選択できます。

『シューティングラブ。2007』の対戦イベントなどで、こういった機能があったら便利なのに……と思っていた仕様を盛り込みました。

ざっとオススメポイントを紹介しました。「いずれもゲームセンターのレバーとボタンを使うゲームにはこういったものがあるといいんじゃないか」といったものですね。これは十年に一度のゲームだと思います!……という冗談はさておき、次回も引続き『ゲーセンラブ。』の話題を。よろしくどうぞ!

■四人プレイに対応!

みんなで遊んでほしい!　という思いを込めました。お店にも優しい仕様なのもポイントです。

■画面を選ばない!

ゲームセンターではまだ数多くの4:3画面の筐体が現役。ワイド画面と4:3画面、どちらでも稼働OKです。

■ほかのゲームに乱入可能

「気軽にいろんなゲームが試せる」というメリットもあります。

次回予告　本誌発売時点ではもう終了していますが、2月18日に開催のアミューズメント・エキスポ2012にて、この『ゲーセンラブ。』がついに公開されました!　読者の中には会場で体験した人も多いのでは?　さて、次回も引き続き『ゲーセンラブ。』のお話を、別の視点から語る予定です。さらなる裏話もある……かも?　ご期待ください。(編集部)

■特別編■

●今月の質問●

プロになって およそ2年が たちましたが……

（質問者:編集部）

今月は特別編をお届け！ ウメハラがさらなる進化を目指してプロゲーマーとなってから約2年。そこでプロ化以降の活動を振り返る特別インタビューを敢行 ウメハラが見るゲーム界の今と、そして未来とは？

ウメハラ

2D格闘ゲームで数々のタイトルを手にしている格ゲー界の「カリスマ」。その華やかなプレイスタイルと多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。2010年米国MadCatz社とスポンサー契約。プロゲーマーとして活躍中。

もっとゲームの魅力や楽しさを多くの人に広く伝えたい。2010年春のプロ宣言の背景にはそんな思いがあった。それから時間を経て、格ゲーと、格ゲーを取り巻く環境はどう変わったのか？

世間一般の「格ゲー」に対するイメージはどう変わったのか？

――2010年４月、プロ契約を果たしてからおよそ二年がたちました。これまで活動されてきて「対戦格闘ゲーム」をめぐる状況に変化を感じますか？

ウメハラ（以下、ウ）：対戦格闘ゲームの知名度や周りからの捉えられ方は変わってきたと思うね。対戦格闘ゲームに強いプロゲーマーという立場で、ゲーム誌ではない一般メディアの取材が増えたし、ゲームセンターみたいなゲーム関連以外の場に居るときも、声を掛けられる機会が増えたしね。

――当初プロ契約を交わした際に「たかがゲームといわれているものを、もっと世間に認められるようにしたい」とおっしゃっていました。一般メディアからもオファーがあることで風向きの変化みたいなものを感じると？

ウ：今までだったら、そもそも取材すら無かったからね。

――活躍の場はプロ以前に比べて増えたのでは？

ウ：大会に出る機会が増えたということもあるからね。

――海外に積極的に参戦していますね。

ウ：もともと海外の格闘ゲームのシーンでは2004年の「EVO」の『ストⅢ 3rd』ブロッキングの動画のおかげで、ウメハラというプレイヤーを多く知ってもらったと思うんだけど、より知られることが増えたという感じ。サインや声を掛けられることも増えてきたよ。

――メインでプレイされている『スパⅣ』というタイトルの影響も大きいかもしれませんね。

ウ：そうだろうね。格闘ゲームの人気にワールドワイドな人気のタイトルがあることは関係あるとは思うね。これまであまり意識したことは無かったんだけど、そういうタイトルの存在は大事かも。『スパⅣ』は見た目に分かりやすい対戦格闘ゲームという部分がいいよね。基本的に人のキャラクターが正面から闘うというゲーム。だから、何をしているのか、どういう動きをしているのかも分かりやすい。対戦格闘ゲームの原点という部分を感じる。

―― Mad Catzのスポンサーシップを得て変わったことはありますか？ もし、今もいちプレイヤーとしてそのまま続けていたらどうだったでしょう？

ウ：今とはまた違った状況になっていただろうね。プレイヤーとしてプロ前より良くなった部分もあるし、同時にプロという責任で大変と思う部分もある。良くなったことは、やはりゲームに集中できる環境が得られたということだね。

――ウメハラさんと同じくらい国内外で活躍する著名なプレイヤー、プロゲーマーという人たちも増えましたね。

ウ：プロといっても専業、兼業といろんな形で契約しているプレイヤーがいるのだけど、人々の注目を受けるプレイヤーが増えていくのは悪くないことだと思う。プロといっても、ほかのスポーツ選手ほどシビアにやっている人は居ない。あまり重く受け止めずにやるってのは、今のプロの主流。だけど、活動を通じて、何らかの形で最終的にプレイヤーに還元されるというのが今のプロのシステムだとしたら、プロという立場の人たちが増えていくのは悪いことではないと思うんだ。

――一般プレイヤーの話になるのですが、対戦格闘ゲームのプレイヤー人口は、これまで未経験の人、かつてのプレイヤーも取り入れて増えていると感じます。

ウ：増えることについてはいいと思うよ。

――でも、まだまだゲームファンの間だけの人気と感じる部分があるのも事実なのですが……。

ウ：今後は、一過性のブームではない、自然な形で対戦格闘ゲームというジャンルが広がっていってほしいと思っている。単なるブームとなっては、逆に飽きられたときの反動が大きい。せっかく今の時代に、新たに人々の間に広がった対戦格闘ゲームという楽しみの灯が消えてしまう。対戦格闘バブルという状況は恐いし望んでいないんだ。「今こういうゲームがあるんだ」と押し付けて知ってもらうのではなくて、まずは自然な形でみんなに「対戦格闘ゲーム」に興味を持ってほしい。そうして知って、楽しんでほしいなと思っている。

――メディアや周りがブームだからと煽るのではなく……ですね。

ウ：そう。自然に楽しさが伝わっていくのが理想だよね。

――先のように一般誌からも取材を受けるほど「ウメハラ」という知名度が増えてきているのも、世間で対戦格闘ゲームという分野の位置付けが変わってきている証かもしれないですね。

ウ：そうだね。だから俺としては、世間の人々に知ってもらう過程は「少しずつ」でいいと思う。少しずつというのは、かなり大変かもしれないけど。

――対戦格闘ゲームの楽しさを少しずつでも知ってもらうための、ウメハラさんなりのアイデアはありますか？

ウ：最近は、ゲーム以外の、他業界の人々と知り合う機会が増えてきたんだ。これまであまり縁の無かった分野とゲームとを絡めて、別のジャンルの人たちと一緒に仕事ができれば、少しずつでもゲームへの一般層からの理解も増えていくのではないか、と思っているよ。具体的には言えないのだけど。ゲーム業界に関しては、もう俺のことを知らない人は居ないじゃない？（笑）。だから、これからはゲームというものの楽しさや理解を広げるために、いろんな分野との交流も積極的に進めていこうと思っている。何だかんだとゲーム業界だけに居ると、どうしても狭い考え方になっちゃうからね。

――ゲームの楽しさを広げる活動と同時に、昨年には「ゲームセンターを盛り上げるための行動をしたい」という発言もありました。今のゲームセンターを取り巻く状況って、ウメハラさんはどう感じますか？

ウ：東京都内や都市部はまあ盛り上がっていると思うんだ。しかし、一方で地方との差……規模や対戦環境の差が広がっているのがちょっと寂しいね。

――対戦格闘ゲームでは、かつてゲームセンターでしかできなかった人との対戦が、ネットを通じて家庭用機で実現する時代です。その影響は大きいんでしょうか？

ウ：特に地方のプレイヤーは、ゲームセンターでの対戦環境に恵まれていないことから、望んでいなくてもどうしても家庭用の通信対戦に頼らざるを得ない状況がある。そういう意味では、少し何らかのプレイヤーを集める、盛り上げるための工夫が必要になるよね。

――その工夫というのは、簡単に言うとイベントなどの店舗側の努力であったり、人が集まれるようなゲームと

ウメハラ公式サイト
Daigo Umehara official Site http://www.daigothebeast.com/

いったメーカー側の要因だったりするのでしょうか？
ウ：それもあるけど、ゲームセンターの筐体同士の、ゲーム内のネットワーク対戦が実現するだけでもかなり良いことだと思うんだ。他店のプレイヤーと対戦ができるようなネットワーク。ほかの分野のゲームではあっても、対戦格闘ゲームだけはいまだに実現できていないから。
——家庭用で実現しているのですから、ゲームセンターの対戦格闘ゲームにも……というのは確かに思うことですよ。去年もありましたが、今後、ゲームセンターのイベントに招待されたら？
ウ：条件が合えば、参加したいね。
——地方のゲームセンターでこそ実現してほしいですね。

2012年、ウメハラが挑戦する新たな舞台

——ゲームセンターのゲームといえば、1月の発表会で登壇もされた『ガンスリンガー ストラトス』(スクウェア・エニックス)』についてお尋ねします。対戦格闘ゲームで有名なウメハラさんが同作のサポーター的立場として参加されたことに皆、意外だと思ったのですが、ウメハラさんは同作のどのような点に魅力を感じたのでしょうか？
ウ：先ほどの話の続きになるけど、都市と地方の差という事情に依らずに通信対戦で「どこの街のゲームセンターでも、同じように全国の人たちと闘える」という点が一番大きい。どれだけ離れていても、気軽・手軽に同じ条件で闘えるという部分が特に。そしてもう一つはゲームそのものが持つ「スピード感」だよね。対戦中は常に行動しなければならず、退屈している時間が無いんだ。このゲームの持つスピード感やテンポの良さという部分に、ゲームの楽しさの「原点」があると思ったんだ。
——「対戦」という部分にかなりのこだわりがありますね。
ウ：そうだね。ただ単に勝ち・負けが分かって終わりというのではなく、いいプレイをした人がちゃんと評価されるな、というのがこのゲームの印象。その点はこのゲームの大きな魅力だね。
——プロゲーマーとして参加していく予定ですか？
ウ：うん。
——お話を聞いてみると、対戦格闘ゲームだけにこだわらず、ゲームセンターを活性化させる可能性のあるタイトルを応援していくスタンスを感じますね。
ウ：うん。一人用のゲームとなると自分の専門外の分野かな、という気はするけど、対戦モノだったら特に選ばない。何せ、いっときは麻雀に熱中していたくらいだし(笑)、同じフォーマットの対戦格闘ゲームだけ……というこだわりは無いよ。もちろん、対戦格闘ゲームがこれまでプレイしてきている分野だし、実績もあるので一番いいのは確かなのだけど。
——お話を聞いてみると、ウメハラさんの中で「対戦」はゲームの中の大きな要素なのでしょうね。
ウ：やっぱり自分は「人」に魅力を感じるんだ。人とつながって「闘う」、「競う」ことが楽しいからね。
——今年の活動は、従来から引き続き『スパⅣ AE』と『ガンスリンガー ストラトス』が中心？
ウ：今のところはそうだね。『スパⅣ AE』はこれまで通り。国内外の都合の合う大会は出場していこうと思っている。これから稼働・発売される新作格ゲータイトルの参戦については、現在のところ未定。夏以降は『ガンスリンガー ストラトス』がメインになるかな。
　新たな挑戦、期待しています！

強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」ではプロゲーマー、ウメハラに聞きたい対戦格闘ゲームに関する質問を募集している。質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、Mad Catz社提供のオリジナルグッズ
- ●メッセンジャーバッグ
- ●Tシャツ
- ●Team Mad Catz ステッカー
- ●キーチェーン

のセットを進呈する！
　悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージをどしどし寄せてくれ！
　募集要項は以下を参照してほしい。

■巻末のアンケートハガキの場合
自由欄にお書きください。
■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで
■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名(ペンネームもあれば明記)・年齢・Tシャツの希望サイズ(S, M, L)を明記の上、お送りください。

[Mad Catz メッセンジャーバッグ]
[Mad Catz キーチェーン]

俺にゲーム

多彩な執筆陣がアーケードゲームへのディープな愛情をぶつけるこのコーナー。今月はクリエイターや声優へのインタビュー記事を中心に執筆活動を行なうライター・原常樹氏が登場！ アーケードカードゲームの金字塔『三国志大戦』シリーズを振り返りつつ、その魅力をあらゆる角度から語ります！

三国志大戦シリーズ

■メーカー：セガ	■稼働：[illegible]
■ジャンル：リアルタイムカード対戦	■使用基板：LINDBERGH
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール	

今月のゲーム野郎

クリエーター集団 A-TEAM ライター **原 常樹**

声優妹やアニメ妹、ゲーム妹といった[illegible]に[illegible]学校の講師として後進の指導にもあたっている。取材や執筆の合間にゲームセンターに通うのが唯一の[illegible]

[illegible]400%（プライスレス）

[illegible]さんが無残に焼き払われた回数：300回以上

キングでトップ20に[illegible]ランカー[illegible]にボコ[illegible]

こんな難しいゲームできない……それがファーストインプレッション

学生時代は格闘ゲームに明け暮れていた自分。ライターとして活動するようになってからは、すっかりゲームセンターからも足が遠のいていたわけですが、そんな自分をこちらの世界に引き戻したのがこの『三国志大戦』シリーズでした。しかし、実は僕は『三国志大戦』が本稼動した当初（2005年）はこのゲームを敬遠していたんです。というのも、今でこそアーケードゲームの定番となっているカードをダイレクトに動かして遊ぶという行為自体が当時としては斬新で、「夢中になって遊んで知人に噂されたら恥ずかしいし……」というネガティブ思考があったわけですね。しかし、ゲームセンターに通う度に、華美な装飾を施された筐体、そしてセンターモニターに映し出される派手なプレイ映像は否が応でも目に飛び込んできて……。やがて、僕の中にも「一度ぐらいは遊んでもいいかな？」という気持ちが浮かび上がってきました。

その一歩を踏み出させてくれたのが、学生時代から公私共に縁のある声優・杉田智和氏（本誌の企画でもおなじみです）。彼は僕よりも先に『三国志大戦』にハマっていて、ある日突然、「ゲームが得意なお前ならこのデッキを扱えるかもしれない！」とRPGの王様のようなことを言いつつ、キラキラしたカードを渡してきたんです。ちなみにこのときに渡されたのは、〔SR〕張遼を始めとした騎馬単の神速デッキ。ハッキリ言って素人が簡単に扱えるようなシロモノではありません。もちろん、そんなことをまったく知らない僕は、神々しいカードの光に導かれるままにプレイ！ 数十分後、そこにはあまりの難しさに真っ白に燃え尽きる僕の姿がありました……。

杉田氏の無茶振りも原因の一つではありますが、仮に普通のデッキを使っていたとしても恐らく、この作品からは「難しい」という第一印象を受けていたと思います。騎兵・槍兵・弓兵という3すくみの関係にある3兵種で部隊を編成し、それをうまく操って敵部隊を倒しつつ、画面上部にある敵城に張りついて攻城する——と口で言うのは簡単ですが、それを実行できるかというと話は別。レバーやボタンでキャラクターを動かすことに慣れていても、カードで部隊を動かすのは完全に別モノ。頭で分かっていても何もできない……あのときは、まるで赤ん坊に戻ったような気分でしたね。

斬新な操作性が僕らを君主にしてくれた——

英傑伝今昔物語

『三国志大戦3』の英傑伝はそれまでのCOMを相手にしたモードとは違い、スコアアタックの要素が盛り込まれています。「武錬の章」では、味方を撤退させずに最速で敵城を落城させ、かつ敵を10部隊撃破するのが理想。「蜀漢の章」や「曹魏の章」といった各国のストーリーに沿った章では、順番に発生する三つの指令をなるべく早く片付けたあと、最速で落城させると高得点が狙えます。いずれにしてもデッキ構成を考えるのが、このモードの最大の楽しみといえます。

ハイスコアを狙うためには、開幕と同時に奥義を使用したり、相手に「再起の法」を使わせないために1部隊だけで敵陣に入るといった特殊な戦法が必要に。「極滅業炎」や「指鹿為馬」（＋伏兵）などを駆使した効率的な敵部隊撃破も重要！

極め甲斐のあるモードですが、うまくなればなるほど落城が早くなる（＝プレー時間が短くなる）ということも。また、ランキングに入っても称号などのご褒美が無いのはプレイヤーにとってはツラ～いところ。セガさん、今からでもいかがでしょうか……？

開幕の奥義を活かすために、各武将の属性もチェック。地属性は特に重宝します！

運命的な象との出逢い そして巡り合った兀突骨

「三国志大戦は難しい」というのが第一印象でしたが、それは「難しさを乗り越えれば、自由に部隊を動かせる楽しみがある」ということの裏返しでもありました。そして、動かせるようになると、相手との頭脳戦が楽しめる――僕がそれを強く実感したのは、『三国志大戦２』が稼動し、それまでに無い特徴を持つ象兵が登場してからでした。彼らはこのゲームで唯一「敵部隊を弾いて移動させる」という特権を持っていました。これを使えば、城に張りついた敵を弾き飛ばしたり、逃げ帰ろうとした相手の退路を塞ぎ、強引に自陣へと「持ち帰る」という、相手の戦術を潰す戦い方ができるわけです。そして、その最たる存在が、南蛮一の武を誇る［R］兀突骨。その規格外の硬さは相手の心を折るレベルで、象兵でひたすらジャマをするという僕のプレイスタイルに驚くほどマッチしました（勝率もグングン上昇）。

ちなみにこの兀突骨、『三国志演義』では完全なバケモノ＆やられ役。ファミコンソフト『三国志』で愛用していた当時小学生の僕は、その事実を知ってがくぜんとしたものですが、本作ではそのトラウマを払しょくするほどにキュート！　抱き枕カバーとか出るなら買ってもいいでしょう！　むしろ、買います、5個ぐらい。

そんなメチャクチャかわいい兀突骨たちですが、彼ら象兵にはある致命的な弱点がありました。それは見事なまでに低知力ばかりということ。位（ゲーム内のランク）が上がるにつれ、彼らは計略で対処されるようになってきます。しかし、そこで僕は逆に考えました。「計略に弱いなら、計略を無駄に撃たせればいいじゃない」。不利な相性でも「戦略で覆せる」という本作の真髄にたどり着いたのです。

本体はもちろん、チビ突骨もかわいい。鎧の中には[illegible]

対戦相手にもCOMにも 奇想天外の策で勝つ！

改めて本シリーズの魅力を紹介すると、それはデッキの相性や、カードさばきのテクニックの差も（ある程度は）戦術でばん回できるというところにあります。だからこそ相手に想像しがたい戦術をとって、いわゆる「わからん殺し」を狙うデッキもありますし、『三国志大戦３』になってからは、軍師が登場したことで明確に相手を騙すこともできるようになりました。例えば、相手からは漢軍のみの構成に見えるように編成し、「号令で攻めてくると思った相手を呉軍の軍師・［SR］周瑜の極滅業炎で焼く」という「偽装単色デッキ」も構築可能なわけです（実際に僕が使っていました）。完全に一発ネタではありますが、そういう一風変わったデッキが通用するのも、本作ならではの可能性といえます。

カードの可能性といえば、『三国志大戦２』の群雄伝（COMとの対戦モード）は実に完成度の高いモードでした。それぞれの勢力単位でストーリーが用意され、各君主を中心に歴史が読み進められていくわけですが、あらゆるカードにイベントという形で見せ場が用意されていたのはよかったなと！　全国対戦では扱いづらいカードにも活躍の機会が設けられていたのは三国志ファンとして幸せでした。

また、ストーリーでも滅びの美学を体現した「蜀後伝」や「呉後伝」、ギャグテイスト全開の「南蛮伝」など、あらゆる観点から三国志の魅力を引き出した作りになっていたと思います。

COMとの対戦にしても、全国対戦にしても、デッキを構築するという楽しみがこのシリーズの醍醐味であることには変わりないでしょう。そして、そのデッキにあった戦術を想像して、その通りに運用できるように自身のカードさばきを鍛錬する――それはまさに一国を率いる君主に近い感覚なのかも。まだ戦場に出たことがないという方も遠慮は必要ありません。ぜひともカードに触れて、武将たちの勇壮な息遣いに耳を澄ませてみてください。

おバカぞろいの南蛮伝では、なんと知力２の孟獲がツッコミ役。諸葛亮が悪役なのも斬新。

歴史好き垂涎！　戦国大戦も群雄伝がアツい！

『三国志大戦』の流れを継承～昇華したともいえるのがこの『戦国大戦』。『三国志大戦２』の群雄伝が面白いという話を先ほどさせていただきましたが、実はその群雄伝の流れを色濃く受け継いでいるのが、本作の群雄伝モード（名前も同じですね）。織田信長や武田信玄といった各戦国大名の一生……場合によってはその志が次代へと受け継がれていく様子までしっかりと描かれているので、歴史好きも納得の内容に！

また、カードのデザインも個性的で、武将たちの生き様が「１枚の絵」に集約されているという印象が強くあります。たとえば、上杉家だったら各武将を象徴する漢字１文字がどこかに描かれていたり、朝倉家だったら全武将が仮面をつけていたり、と武家ごとの特徴がしっかり出されているのは面白いポイント！　個人的には、坊主ぞろいの本願寺の中でひときわ神々しいオーラを放つ［SR］本願寺顕如が一番好きなデザインです。

ゲーム内容としては、『三国志大戦』経験者ならばすんなりと入れる作りになっています。こちらには象兵は存在しませんが、代わりにすべての部隊に統率力に応じたはじき能力が備わっているため、「全部隊がプチ象兵」みたいな感覚があるのも特徴的ですね。カードゲームの宿命上、「固定化された強いデッキ」はあるものの、全国対戦ではいろいろなタイプのデッキに当たる印象が強く、少なくとも僕のいるリーグ（現在・従一位B）では、『三国志大戦』以上に毎試合新鮮な気持ちで対戦できています。大型バージョンアップ直後ということもありますし、未経験者が始めるなら今がチャンスかも!?

絵柄に滲む武将の生き様！

ほかの作品では、いまいちマイナーな戦国大名・朝倉義景にも（ビジュアル的な意味も含めて）強烈なキャラ付けが。彼がこんなにクール（?）なのは本作だけ。

勝手に自動車税とかエコポイントとか作るぐらいなら、ゲセポイントを国費で付けてくれよ！　などとはそこまで思わない我らダップセは、インク代の高騰にも負けずに日々の労働を強いられているんだ(集中線)！

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな

まさ　「データに金払うとか(笑)」、「ゲセに出かけて遊ぶのがいいんだよ」と全否定気味だったデソが、今やソシャマスにモリクソ課金中っちゅうね。

ケソ　前号で「メスト創刊号はファンタジーゾーンだった」と書いちゃいましたが、正しくは「ASO」と謎の少年が創刊号の表紙でしたシャッセン！

タキョス　釣りシーズン目前っつーのに、最近はチャナガブルとガノトトスしか釣ってねえ気がするこの惨状。そういや、八郎潟も最近地震がすごいとか……。

FISH ON : 01

迫り来る暗黒星雲ニルヴァーナの回答

Everything Back But You.

まさ　聞くかね君。『ハイドライドⅡ』において、今さら気付いた真実があるのだがね。

ケソ　かなり唐突な話題な上、アルカディアで話すような必然性も感じられませんが、話を聞かないとイベントが進まねぇっぺぇんで聞きますよ。聞かせてくださいよ！

まさ　ムス。件のゲームには"ボンズ"なる修行僧が出てくるだろう。

ケソ　ああ、居ましたね。ファーマーやナイト、シーフとかに交ざって、そんなのも。

まさ　ボンズとは、一般的には仏教徒を指すような名称とされているんじゃ、あ、ねいかあ。ということは、物語の舞台であるフェアリーランドは、一見洋風ファンタジーに見えてはいたが、実は仏教の死生観が支配する世界だったんだよ(ドヤァァ！)！

ケソ　でも、墓場には十字架なども立ってましたし、多宗教の世界じゃないんですか？

タキョス　……そんな27年前のゲームについて熱く語られてもしょーがねーんだけどさ。とっとと今回の本題に入ろうや。

まさ　さうだいな。ところで、今月は『ストリートファイター×鉄拳』の発売月さね。アーケードで出なかったのは残念無念ライコネンであるが、格闘ゲーム好きなら見逃せねぇ一本ではあるさなあ。

ケソ　格闘ゲームをけん引してきた二大巨頭が競演するなんて、まさに夢のタイトルですよね。

まさ　十年前にタイムスリッペルして、十年前の我に「リュウとカズヤが闘うんだって！」と言っても、「またまたご冗談を(AA略)」とか返されるのが関の山ぺれ～。

ケソ　『カプコンvs.SNK』も夢のコラボでしたけど、今回の『スト鉄』は2Dと3Dという、異業種のコラボですからね。ロボットアニメのコラボとかいって、ガンダムとドラえもんが競演するようなモンですよ。

タキョス　……微妙な例えだな。しかし、『スト鉄』は『鉄拳TT』のタッグシステムを採用しているらしいけどよ、タッグ形式は格闘ゲームじゃ人気のシステムになったよな。

まさ　カプコンの『VS.』シリーズにしろ『鉄拳TT』シリーズにしろ、お祭りゲームにはタッグが似合うさね。厳密にいえばタッグではないが、『KOF』シリーズのチームバトルなどもな。

タキョス　んじゃ、今回の猛者はタッグゲームについてのっそりと語ってみるか。結構、歴史もありそうだしな。

ケソ　かしこまり～。

FISH ON : 02

死せる都！　虚空の牙城

Groomed For Stardom?

タキョス　タッグゲーと言って最初に思いつくのは、やっぱデコの『ザ・ビッグプロレスリング』だな。

まさ　ムス、鉄板タイトルさね。選手の入場テーマが『炎のファイター』だったんだが、あれは1983年だから許された大らかさであったのか。

タキョス　いや、あのゲームは確か、新日と全日の承認済みだったんじゃねえか？　画面に書かれてた記憶が無きにしもあらず。

まさ　ナールM。タイトルの"ビッグ"に偽り無しの太っ腹裁量だったというわけか。

ケソ　僕はファミコンに移植された『タッグチームプロレリング』の方を遊んだ記憶がありますよ。昼休みとか凶器攻撃→ノーノーノー(トボける)のコンボをよく友人たちに繰り出してました。

タキョス　タッグで遊んでたときは「おめえ瀕死なのに組み合ってんじゃねえよ、とっとと代われよ！」とか、画面の外で掟破りの仲間割れが続発していた気がするぜ。

ケソ　こういうタッグゲーは、双子ならコンビネーションがいいんですかね。双子の友達の山口大洋君と吉祥君(通称大吉コンビ)も、『タッグチームプロレリング』のコンビネーションがうまかった記憶があります。

タキョス　プロレスなら、よく四人用のガントレット筐体に入ってた『リングの王者』もタッグバトルが面白かったな。つーか、四人同時で遊べたプロレスゲームって、コレが最初なんじゃねーか？

ケソ　1988年制作だったのに、音声実況がバリバリ入っててビビりましたよ。「エーボースマー！」、「ヘドローク！」とか、結構鮮明に聞こえましたもんね。

まさ　『リングの王様』は、キャラをレバーで操作している時間より、ボタン連打している時間の方が長かった印象さね。タッグで闘うというより、入り乱れての乱闘が一番盛り上がる困ったシステムであったな。

ケソ　連打といえば、ネオジオの記念すべきキングオブシリーズ第一弾『キング・オブ・ザ・モンスターズ』はどうっすかね。タッグを組むとかなり長時間遊べるので、いつも駄菓子屋の軒先を占拠しちまって申し訳ねえ気分になっていたのですが。

まさ　『2』はプロレス的なタッグマッチじゃなくて、アクションゲーム的な二人同時プレイになってしまったので、いわば別ゲーさな。

タキョス　しかし、ここまで名前が出てきたタッグゲームは、すべて連打が必要なタイトルばっかだな。

ケソ　連打とタッグは切っても切れない関係なんでしょうか。

まさ　その流れに終止符を打つのが対戦格闘ゲームの登場というわけさ。

FISH ON : 03

コンビナートの怪、黒衣の貴公子

Bad Reputation.

まさ　対戦格闘ゲームのタッグバチューで激アツタイトルといえば、やはり『ピットファイター』さね。

タキョス　タッグでもなんでもねえよ！　三人同時プレイのとき、開幕真ん中に居る奴が左右からボコボコにされるだけじゃねーか！

ケソ　ヒュー、こわいこわい。

まさ　なさけむようにも程があるさなあ。

タキョス　"タッグバトル"としてゲーム性が練られてきたのは、やっぱ

モセル特選！ 友情育み系タッグゲーム十一傑

タッグバチューは友情の証！ ここでは、モセルオススメタッグゲーを列挙しちゃうぞ。

タイトル	コメント
ザ・ビッグプロレスリング（デコ）	フロレスゲームの祖を築いたといっても過言ではない記念碑的タイトル。テカキャラには一部投げ技が通用しないという、妙なリアルさもポイントが高い。
リングの王者（コナミ）	4コンパネ筐体に入っていたバージョンでは、四人同時プレイで盛り上がることができる。実況シリーズのコナミだけあり、臨場感あふるる実況中継も◎。
パンクショット（コナミ）	「格闘じゃなくてスポーツゲームだろ！」とのツッコミはごもっともだが、協力プレイは一人が打撃で相手を妨害、一人がシュートに向かう立派な格闘状態。
キング・オブ・ザ・モンスターズ（SNKプレイモア）	カタストロフ感満載の怪獣プロレス。1Pプレイでは瞬殺されるヒヨっ子も、2P同時タッグだと延々と生きながらえることができる。友情のありがたみを知る作品。
ピットファイター（アタリ）	「なさけむよう」でおなじみの、実写取り込み対戦格闘。三人まで同時プレイ（つーかバトルロイヤル）ができるが、1Pと2Pに挟まれた3Pは高確率で即死する。
X-MENvs.ストリートファイター（カプコン）	キャラクターがリアルタイムに交代できる"タッグバトル"の礎を築いたエポックメイキング作品。以降、『レイトン教授vs.逆転裁判』まで血脈が続いていく。
グルーヴオンファイト（アトラス）	『豪血寺一族』シリーズの流れをくむ対戦格闘。タッグバトルとうたいながらも、全員同キャラクター選択ができてしまうというある意味問題作。
私立ジャスティス学園（カプコン）	"友情"を前面に押し出したタッグバトルの鏡。荒唐無稽なツープラトン攻撃と、個性あふるる登場キャラクターたちが人気を博した。
風雲スーパータッグバトル（SNKプレイモア）	ネオジオ格闘の異端児『風雲黙示録』がまさかのタッグバトルに。ゴズウとメズウに加えジャズウまで出てきて、どこまで増えるんだ……と多くの人間が肝を冷やす。
鉄拳タッグトーナメント（バンダイナムコゲームス）	2on2で遊べる『鉄拳』で、3D格闘のタッグバトルとして完成されたシステムを持つ。最新作である『鉄拳タッグトーナメント2』も、大好評稼働中だゾーっと。
バーチャロン フォース（セガ）	大ヒット作『バーチャロン』を2on2にアレンジした対戦アクションゲーム。プレイヤー同士の戦術的連携が肝となる作品で、今なおファンが多い。

『X-MEN vs.ストリートファイター』辺りからじゃねえのかな。

まさ　最初は"一人で2キャラも動かすのはしんどいでぇ～"と思っておったが、プレイを始めると意外にそうでもなかったな。

タキョス　交代中は相方の体力が回復、アシストをしてくれる、合体技が出せる……などなどの基本的なタッグバトルの礎は、『X-MEN vs.ストリートファイター』のときに成立したようなモンだしな。

ケソ　その後に出たタッグものにも、結構面白いのありましたよね。『グルーヴオンファイト』とか『私立ジャスティス学園』とか。

タキョス　おいおい、裏闘劇の正式種目でもある『風雲スーパータッグバトル』を忘れてもらっては困るぞ。

まさ　『風雲』シリーズは、登場キャラだけでなく"空手とブーメラン"、"新体操と合気道"とか、組むと問題あるだろ的なものまでタッグを組んでいるからなあ。ある意味究極のタッグバトルといえるのではないか君。

タキョス　それ以降は、ほとんどの格闘ゲームにも"タッグ"が導入されてきたよな。むしろ、タッグ戦、もしくはチーム戦を取り入れてないタイトルの方が少ないんじゃないか？

ケソ　プレイしててハデだし、1コインで2キャラ動かせてお得感もあるし……という感じで、市民権を得たといってもいいんでしょうなあ。

タキョス　まだタッグ戦になってないゲームでも、タッグバトルを見たいってゲームはあるよな。ちょっと古いけど『わくわく7』なんかは、タッグの方がごちゃ交ぜ感が出て面白そうなんだけどな。

ケソ　『アルカナハート』シリーズなんかも、タッグバトルになると結構面白そうですよスピ！

FISH ON：04

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

まさ　一人より二人、二人より2匹というわけで、タッグは多数のキャラが入り乱れて遊べるから面白い、という結論が出たようだな。

タキョス　昔は技術的にも無理だったものが、技術の進歩でできるようになったという点も、タッグに追い風だろうな。

ケソ　今じゃ『ガンダムVS.～』シリーズで2on2のリアルタイムタッグも普通にありますけど、一昔前はタッグで遊べるタイトルは数が少なかったですよね。

タキョス　今みたいにネットワーク環境は無いし、通信の同期を取ったり専用筐体を用意しなくちゃならないとか、結構ハードルが高かったんだろうな。キャラクターも複数同時に画面上で動かすのも、昔は難しかっただろうしな。

まさ　コンビネーションがうまく決まって勝つと、普通の1on1の勝負よりも気持ちいい気がするさなあ。

ケソ　操作は一人でしかやっていないのに、なぜか「団結力の勝利DA！」的な感じになりますよね。

タキョス　ま、実際に2P協力タッグで勝っても、普通よりも盛り上がるのは確かだな。

まさ　タッグバチューよフォーエヴァー、という結論も出たところで、隣のファミ通Xbox360編集部に『スト鉄』を遊ばせてもらいにいくか。

ケソ　おっおっ（両手を擦りながら舌なめずり）！

まさ　どれ、ストリートファイター勢には『ファイナルファイト』キャラも多数参戦していると聞きおよぶ。もちろん、我らのソウルファイターであるところのカルロス宮本は入っておるだろうね？

タキョス　入ってねえからよ！

まさ　そしてこの諦念……。

～つづく～

ゲーム小ゼル

天殺編集便り

フランスのテレビ！　ども、タキョっす。つい先ほど、ブラキさんの天殻を討伐55体でようやっと三個目ゲットおおおお～!!　つか、こんなペースじゃ竜職人のトンカチもらえないよ！　こんなんじゃ歌えないよ（ランカちゃん）！　分かってくださいよトゥートゥー[illegible]とで、アーケードと関係ねーし編集便りでも何でもねーっつう話をしている間に文字数も尽きてきまして候。では皆さんアディオスToshi！

猛者っ子通信

[illegible]タッブセにやってほしい企画や、やら[illegible]ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用された真獅子[illegible]

[illegible]

今月はビッグニュース連発でお届けします……!

某業界擬人まんが

えすえぬ家の人々

むかし

ねおぢおさん

[ねおぢおさん]
熱闘編では昔のままのねおぢおさんが大活躍。

[今までのねおぢおさん]
みんなが知ってるねおぢおさん。

IKaPlofile

ハイラル平原で産湯をつかい、アリアハンで運命に目覚め、リルガミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。
初単行本「P.S.すりーさん」(マイクロマガジン社刊)が業界各所にてムーブメント発生中。

二年間、ご愛読有り難うございました……!

スタート

[最終回]
さようなら、また会う日まで!

あて菜さん

いま

えすえぬNEWS

単行本特別企画をCHCEK……!!

いよいよ発売が迫る第二巻の発売に向けて、アルカディアブログ、アーケード魂(http://www.famitsu.com/blog/arcadia/)では特別企画を開催! 「えすえぬ家スペシャルウィーク」と題して、3月5日〜3月15日までの平日、毎日「ねおぢおさん」のコミックが更新されるぞ。今では懐かしい過去作いっぱいで武豊もびっくりの、このスペシャルウィーク。ファンならずともぜひ楽しみにしていてほしい!

◀記念すべき初登場のねおぢおさん。今とけっこう違うような気も?

◀実はツンぢおさんよりも先に登場したえふつーしすてむさん。懐!

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡ http://ikapani.blog55.fc2.com/

二次元×三国志＝？　ハートフル恋姫コメディまんが

恋姫☆ようちえん

空跳ぶ夢を
追いかける
少女の憂うつ

[てれてない]
ようちえんじにとって、いせいへのうれしはずかしリアクションは格好のひやかし標的なのです。
[てれてない]
その昔、「キレテナイ」というTVコマーシャルがあったそうな。

[呂布ちゃん]
話をすることは少ないが、方天画戟を自在に操る『恋姫』きっての無双キャラ。愛犬の名はセキト。
[園長]
だれが何と言おうと貂蝉なんです。性別はどうやら「漢女（おとめ）」らしい。

幸宮チノ

幸宮チノ　Profile

さながら屋久杉の年輪のごとく引きこもりニート道を重ね続けるエッセイ&ギャグ漫画家。最近、まさかのオタ結婚を果たす。代表作『ドラゴンクエスト天空物語』、『オタ婚。』ほか多数。

いつもにぎやかな恋姫幼稚園なのでした。

[魏延ちゃん]
こう見えて、一騎当千の猛ようちえんじ。劉備さまにメロメロなのである。

李典ちゃんは図工の時間 大活躍する
おーっ
ギギギギ
すごおい

[李典ちゃん]
魏組においてさまざまなトンデモ兵器開発を担当する、工兵隊隊長的な存在。すごいぞ!!

あねじゃ 休みじかんは おわったぞ
あんなヤツ の いるところになど もどるものか!!

[夏侯惇ちゃん]
しゅうらんちゃん。曹操さまに忠誠を誓うドMようちえんじ。

恋姫新聞 今月のWeb「恋☆ちえん」情報……!

アルカディアブログでも大好評連載中の「恋姫☆ようちえん」。本誌と続けて読むことで楽しさ倍増のコンテンツ、今回の更新は2月24日(金曜日)と3月9日(金曜日)の予定! ここでしか読めないカラー版の「恋☆ちえん」はhttp://www.famitsu.com/blog/arcadia/から。アルカディア本誌の各情報やイベント情報や各企画記事なども掲載しているので、ぜひチェックしてほしい!

こ、これは始まってもいないのにいきなり最終回なのか!? 謎が謎を呼び風雲急を告げる日が来た!!

日々先生として仕事をはげむ一刀のもとに新たなる災難が……? ようちえんじの世にも奇妙な物語が今始まる!

トッププレイヤーの視点に迫る!

蒼の学び舎 Vol.2

第二回は、関東地区を代表するヴァルケンハイン使いのヒマ氏を招いた。氏の緻密な戦略に刮目せよ!

確かなゲージ管理を支える戦略の秘密を探る……!

——まず、『ブレイブルー』をやり込むきっかけになった出来事などがあればお聞かせください。
ヒマ：大学受験を控えていた時期に、『ギルティギアイグゼクスアクセントコア』が稼働していて、それを当時の息抜きにしていたんです。そのときは、やり込むというほど触れていなかったんですが、ゲームの基本となる部分は、この作品で学びましたね。それで、アークシステムワークスが新作を出すということで、最初にアラクネを選んだら、キャラクターが強かったこともあって、思いのほか勝てて、手ごたえを感じたのがやり込みの始まりですね。
——なぜ、アラクネを選んだのでしょうか?
ヒマ：イロモノキャラクターを好むからというのが一つの理由です。それと、『ギルティギア』シリーズではファウストを使っていて、その当時も、今も、コマンドテクニックに自信が無いんですよ。そのせいか、無敵技、つまり、➡⬇⬊コマンドを主力にするキャラクターは向いていないのではと、自分で思い込んでいたので、アラクネの立ち回りの強さは魅力でしたね。ただ、ボタンをホールドして離すといったアラクネならではの連係は、実は当時ほとんど使ってなかったんです。僕がやっていたのは、ボタンを押すだけでできる連係ばかりですね(笑)。
——『ブレイブルーコンティニュアムシフト2』以降は、ヴァルケンハインにキャラクターを変更していますが、この理由についてお聞かせください。
ヒマ：これも、見た目によるところが大きいですね。あと、アラクネを使っていたときに、自由度の高さが気に入っていたので、ヴァルケンハインのスピードと空中制御能力に目を付けました。あと、大きな理由として、「ソウジ」さんの存在がありました。彼の使うアラクネは、すごく高いレベルで動いていて、これだけ強い使い手が居るなら、僕は違う道を模索しようと思ったんです。
——なるほど。[illegible]レイブルー』シリーズ、そして2D格闘ゲームの中ではかなり癖のあるキャラクターだと思うのですが、練習はどのようにしていたのでしょうか。
ヒマ：良いことか悪いことか分からないんですけど、僕は人から教えてもらった戦術を、すぐ鵜呑みにできないんです。なので、自分が強そうと思う行動を探してみて、それを実戦で試して、効果が高ければその後も使うという流れで練習をします。もちろん、基礎知識は、情報誌や攻略本などで確認しますが、そこから次のステップは、自分の経験によって上積みされたものばかりです。なので、ほかの人からみて、「この人のプレイ、ないわー」と思われることもあるんです(笑)練習については、トレーニングモード半分、対戦半分というところですね。対戦数に関しては、都内でもそこそこ多いほうではないでしょうか。
——ヒマさんが格闘ゲームをする上でこだわっていることはありますか?
ヒマ：これといって、こだわりはないですね(笑)ただ僕は、自分があまり器用でないと思っているので、練習して、これは無理そうだというものに関しては、切り捨てることが多いです。その分、このレベルまではやると決めた連係やコンボは、成功率を上げるために練習したり、対戦をしたりします。ヴァルケンハインというキャラクターに関して言えば、狼ゲージを確保するということにはかなりこだわっていて、周りのプレイヤーから連続技が「減らない」と言われることも多いのです。ただ、それは狼ゲージを確保するためであったりするので、僕の中では、これでいいんだと思っていることが多い。「ヒマは狼ゲージの管理がうまい」と言われますけど、これはゲージを見て管理しているというわけではなく、連続技のレシピで、これを決めればこれだけ回収できるというものを最初から用意しているからなんです。
——最後に、読者の皆様にメッセージをお願いします。
ヒマ：このシリーズは、ぱっと見、連続技や動きが難しそうと思われるかもしれませんが、実はとても親切に作られています。格闘ゲームの中でも、若いプレイヤーが多いゲームだと思うので、新規参入しやすい空気も魅力です。ぜひ、ぜひ遊んで、対戦してみてください。

ヒマ

ヴァルケンハインを高いレベルで使いこなす千葉の強豪プレイヤー。格闘ゲーム以外に、音ゲーを趣味としていた時期もあるとのこと。以前は、アラクネ使いとして全国に名を馳せていた。

使用キャラクター：ヴァルケンハイン

[illegible]スクを抑えた立ち回りが氏の持ち味なのだ。

ヒマ氏の戦略と連続技は右ページで紹介! ヴァルケンハイン使い必見の攻略のポイントが満載だ。

ヒマ的キャラクターランキング

——ヒマさんが考えるキャラクターランキングは?
ヒマ：ハクメン、ラグナ、ヴァルケンハイン、アラクネに関しては、4強というくくりになるのかなと思います。アラクネ以外は苦手キャラクターが少ないんですよね、皆。アラクネはその代わり、爆発力がすごい。個人的に、タオカカもかなりこの4キャラクターに近い位置にいるのではないかと思います。
—— Aランクについてはいかがでしょう?
ヒマ：ノエルについては苦手意識もあるんですけど、やはり火力の高さと、この技がワンボタンで出ていいの!? という技が多いので、Aで良いと思います。カルルは、すさまじい爆発力を持つキャラクターなので、キャラランクや相性に関係無く、プレッシャーを感じる相手です。扱いが難しいので、このキャラクターが強くてもいいかと納得させてしまうのも、ちょっとずるいですよね(笑)。
——レリウスについてはいかがでしょうか?
ヒマ：稼働初期に、少し触っていたんですよ。とはいっても、200戦くらいなんですけど。そのときに、主力技のリーチが短いなと思ってたんですけど、今もその弱点をカバーすることはできていないようです。人形依存度ががもう少し低ければ、と思いますね。

ランク	キャラクター
S	ハクメン　ラグナ　ヴァルケンハイン　アラクネ　タオカカ
A	ハザマ　カルル　ミュー　プラチナ　ノエル　バング
B	残り全部

Tactics 1 やみくもに突っ込むのではなく、狼状態で意表を突くように動く

狼状態は機動力が高く、画面のどこからでも相手の懐に跳び込めるのが強み。地上で狼変身を見せて、前後に歩いてみたり、空中で狼変身をして、安全な位置へと移動してみたり、という動きで、相手がどういうタイプのプレイヤーなのかを探ったり、相手の頭上付近をめがけて突っ込む奇襲の機会をうかがうのが、ヒマ氏のスタイル。攻め込む際は直線上に動くのではなく、狼状態の機動力を活かし、変化を付けて接近を試みるのだ。

空中での狼変身は、そのモーションを見せるだけで相手にプレッシャーを与えられるのが強み。

ときには、狼状態の歩きの素早さを活かして、一気に歩いて接近を狙うという大胆な選択肢も！

Tactics 2 守りのときも、攻めのときも対空迎撃の準備を怠らない

地上では、立ちDによる狼変身を対空に使い、1～7フレーム目まで頭属性無敵となっているので、これで相手の飛び込みをかわして狼状態の立ちBを当てることを意識しつつ動いていく。このほかにも、とっさの対空として役立つ立ちAや、空対空で強力なジャンプAなどを使い分けて、飛び込みにくい空気を作り出していくのがヒマ氏が重点を置いているところだ。ヴァルケンハインは、対空迎撃からの連続技が豊富にあり、連続技後は得意とする画面端の起き攻めに持ち込めるため、見返りが大きいのだ。

[illegible]

Tactics 3 シューティングを得意とするキャラクターを高い機動力で翻ろうし、攻め崩す

レイチェル、アラクネ、ラムダ、ミューといったキャラクターは、飛び道具を軸にした戦術を取ってくるため、多くのキャラクターは接近するまでに一苦労させられる、といった試合展開になりやすい。しかし、ヴァルケンハインは狼状態の機動力を活かせば、比較的簡単に飛び道具をかいくぐりつつ、接近を図ることができる。人間状態での垂直ジャンプでの様子見、狼状態の歩きなどで、飛び道具の打ち方の癖や頻度にある程度の見当をつけたら、相手が飛び道具を出しそうなところに急接近を試みて、一気に攻め崩しにかかるのだ。

ミューを除くシューティングキャラクターは切り返し能力が低め。接近後は一気に畳み掛けよう。

Tactics 4 得意キャラクターへの徹底した立ち回りと苦手キャラクターへの細かい対策

テイガーに対しは、体力リードを奪ったら、狼の機動力を活かして、逃げを主とした動きを取れば、安定した勝率が得られる。スパークボルトが溜まっているときは狼変身を見せて発射を誘ってガードでしのぐ。[illegible]しゃがみDや➡＋Aにはオオカミ後ろ歩きから➡＋Cを狙おう。苦手キャラクターのラグナに対しては、狼状態の対空が相打ちになりやすいので、試合中盤以降はガードも織り交ぜること。ハイジャンプからのベリアルエッジは、狼状態の⬅＋C・➡＋Cで回避していくといい。

空中は比較的安全。地上でテイガーがハイジャンプを仕掛けてきたら狼の歩きで下を抜けよう。

ラグナのジャンプCは空中の低い位置で出されると、狼状態の立ちBも相打ちになってしまう。

ヒマ厳選連続技集

トップブレイヤーならではの経験と実力を裏打ちする、崇高なる連続技をここに紹介する。目からウロコ間違い無しだぞ！

●限定条件の見方
キャラ名の下にある表記は以下の条件を表します。
中央……画面中央限定
端……画面端限定
CH……初段カウンター限定
○%……数値分ヒートゲージを消費

●表記の見方
連続技内の各表記は以下の意味を表します。
【　】内……リボルバーアクションでのつなぎ
｛　｝内……繰り返しや選択肢が複数ある場合のひとまとまり
Ⓒ➡……キャンセルでのつなぎ
Ⓙ➡……ジャンプキャンセルでのつなぎ
Ⓡ➡……ラピッドキャンセルでのつなぎ

ヴァルケンハイン

端

(画面端背負い)空中投げ>ジャンプD>【A空中ケーニッヒ・ヴォルフ>⬅+C>ジャンプA>(遅め)ジャンプA>着地D】>【しゃがみC>➡+C】>【しゃがみC>➡+B】Ⓒ➡(遅め)ナハト・イェーガー>しゃがみC>Ⓙ➡>モーント・リヒト>D>｛B空中ケーニッヒ・ヴォルフ>↘+C>ジャンプD｝>ジャンプB>Ⓙ➡>ジャンプC>(遅め)ジャンプC(ダウン追い打ち)

端背負い空中投げからの位置を入れ替えるコンボ。ある程度以上の高さで決めた場合でなければいけないが、二段ジャンプ、空中ダッシュの残り回数に依存しないのが強み。ナハト・イェーガーの時点で狼ゲージが100%まで回復し切らなかった場合は、以降を立ちB>しゃがみC>Ⓙ➡>ジャンプD>【ジャンプA×3>Ⓙ➡ジャンプD】>ジャンプC>ジャンプC(ダウン追い打ち)に変更する。

ヴァルケンハイン

端　狼

(画面端、狼状態)【ジャンプA>着地立ちB>Ⓙ➡ジャンプA×2Ⓒ➡A空中ケーニッヒ・ヴォルフ>(最速)⬇+C>着地D】>【しゃがみC>➡+C】>【しゃがみC>→+B】>しゃがみC>Ⓙ➡モーント・リヒト>⬆+D>｛Bケーニッヒ・ヴォルフ>B空中ケーニッヒ・ヴォルフ>↘+C>ジャンプD｝>ジャンプC>着地しゃがみA>B>しゃがみC>(後方)Ⓙ➡>ジャンプD>【ジャンプAⒿ➡ジャンプD】>ジャンプC>ジャンプC(ダウン追い打ち)

序盤に狼ゲージの回収ができる、狼ジャンプA始動のコンボ。高難度だが、それに見合うリターンを備えている。最後のしゃがみCからのジャンプキャンセルが後ろでなければノエルに入らなくなるので注意。画面端背負い時はA空中ケーニッヒ・ヴォルフ後の⬇+Cを⬆+Cに変えることで、位置を入れ替えながら同様のコンボが可能。ジャンプC後の着地しゃがみAからシュツルム・ヴォルフにつなぐこともできる。

ヴァルケンハイン

中央　狼

(中央、狼状態)ジャンプA>着地BⒿ➡空中ダッシュ>ジャンプB>↖+C>ジャンプA>着地D>【しゃがみC>➡+C】>ステップ>ナハト・イェーガー>【しゃがみC>➡+B】>【立ちB>しゃがみC】>Ⓙ➡>ジャンプD>【ジャンプA×3>Ⓙ➡ジャンプD】>ジャンプC>ジャンプC(ダウン追い打ち)

➡+C後にステップすることにより画面をスクロールさせ、通常では➡+Cで壁バウンドしない距離でもバウンドさせる事ができることを利用したコンボ。狼ゲージを大きく回収できるので、狼ゲージの残量に不安があるときに選択してもよい。ナハト・イェーガーを高めで相手に当ててしまうと、しゃがみCから➡+Bをつなげるのが困難になるので、ナハト・イェーガーを出すタイミングには注意が必要。

No.1ついに決定! 連覇のゆくえは……!?

2月4日に開催された、「プレミアムドッグファイト 2012」全国決勝大会。各地から猛者が集まり激戦を繰り広げた。下馬評で有力とされたプレイヤーが次々敗北していく波乱の末に、勝ち残ったチームは……!?

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2010年9月28日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM357専用

Text：とも

各ブロックの闘い～ベスト8決定

ブロック予選は、A～Hの8ブロックに分かれてのトーナメント戦。タイムなどは工場出荷設定、2回タイムアップになった場合には勝敗をジャンケンで決める、というものだ。

各ブロックの試合展開だが、大会前に優勝候補と評されたペアが次々と1回戦敗退を喫するなど、波乱の展開に。全体的な機体構成は、コスト3,000がクロスボーン・ガンダムX-1フルクロス、コスト2,500ではインフィニットジャスティスガンダム、トールギスⅢが多く見られた。

決勝進出を手にした各チームは、持ち味の攻めの姿勢を崩さないプレイを見せてくれた。しかし、TGS大会の上位入賞者がほぼベスト8まで上がってきた辺りは、さすがといえる。

ベスト8に上がったペアはAブロック、Fブロック、Hブロック以外はすべてコスト3,000とコスト2,500の組み合わせとなっている。今作での安定した機体構成ということを結果で表したといえるだろう。欠点がコスト1,000絡みであり、これもやり込みによる結果を表していたぞ。

ベスト8～決勝戦

対戦カードは下表を参照。TGS大会での優勝ペアと準優勝ペアがそれぞれAブロックとHブロックで分かれる組み合わせとなった。ベスト8以降は2試合先取というルールになっており、ほぼすべての試合が1勝1敗の接戦となっていた。

第5試合の【逃げないで戦ってください】チームと【千葉シャッフル勢代表】チームの試合では、【逃げないで戦ってください】チームにとってはかなり不利のあるステージとなる「インダストリアル7」が選択されたが、これをやり込みでカバーするというさすがの動きを見せていた。

そして決勝戦は、その【逃げないで戦ってください】チームと、何とTGS大会準優勝ペアを倒して勝ち進んできた【さざめけっ】チーム。攻めのスタイルの究極系と言っても過言ではないほどの攻め方で、【逃げないで戦ってください】チームの両選手のプレイスタイルを潰していき、見事に栄冠を勝ち取った。大会という場でも自分たちのプレイスタイルを崩さなかったことが、優勝へとつながった。

全国決勝大会の会場となったのは、すっかりゲーム大会の会場として定着した「ティファ有明」。当日は天候にも恵まれ、会場は熱気に包まれた。

優勝【さざめけっ】

「リョウジ」&「メイプル」

見事優勝に輝いたのは、大阪エリアnamco梅田店代表の【さざめけっ】チーム。全国決勝大会という大舞台で、存分にその力を発揮した。

「プレミアムドッグファイト2012」ベスト8・トーナメント表

ブロック	チーム	選手
Aブロック代表	【逃げないで戦ってください】	「ブリジストンLv65」&「フィンネル」
Bブロック代表	【TQ復活はよ】	「夕陽」&「ワトソン」
Cブロック代表	【千葉シャッフル勢代表】	「にょすけ」&「プラチナ」
Dブロック代表	【スパIV闘劇優勝タッグ】	「マゴ」&「エイジ」
Eブロック代表	【横浜】	「ゴリ」&「カツオ」
Fブロック代表	【クァンタドルブは無い】	「リリー」&「くま」
Gブロック代表	【さざめけっ】	「リョウジ」&「メイプル」
Hブロック代表	【リベロまじ使えねー】	「おすぎ」&「ピコ」

WINNER!!

【さざめけっ】
「リョウジ」（トールギスⅢ）&
「メイプル」（ダブルオークアンタ）

※選手の使用機体補足：ブリジストンLv65（ザク改）・フィンネル（ヒルドルブ）、夕陽（インフィニットジャスティスガンダム）・ワトソン（クロスボーン・ガンダムX-1フルクロス）、にょすけ（クロスボーン・ガンダムX-1フルクロス）・プラチナ（インフィニットジャスティスガンダム）、マゴ（ストライクフリーダムガンダム）・エイジ（インフィニットジャスティスガンダム）、ゴリ（ダブルオークアンタ）・カツオ（トールギスⅢ）、リリー（[illegible]）・くま（ヒルドルブ）、リョウジ（トールギスⅢ）・メイプル（ダブルオークアンタ）、おすぎ（デスティニーガンダム）・ピコ（シャア専用ゲルググ）

「プレミアムドッグファイト2012」優勝チーム インタビュー【さざめけっ】

「フィンネル」君、「ブリジストン」君負けろ、って思っていました（笑）

――まずは、優勝した気持ちを教えてください。

メイプル　今でも夢のようで、うれしいです。初の全国大会出場で、優勝という最高の結果まで持っていってくれた相方には感謝してます。

リョウジ　ここまで連れてきてくれたメイプルと、予選で[illegible]った関西[illegible]のためにも、勝ててよかったです。

――[illegible]ブロック・[illegible]トーナメントを見て、どうでしたか？

メイプル　予選一回戦の【ジャスティス兄弟】が鬼門だなーと思いました。[illegible]、そこに勝っても聞いたことのある名前の人ばかりだし、少し辛いかなーとは思いました。

リョウジ　一回戦の相手が【ジャスティス兄弟】っていうのをサイトで見て、泣きそうでした。壇上では舞台裏で「フィンネル」君、「ブリジストン」君負けろ、って思っていました。まぁ結局当たったんですが（笑）。

――大会前に、[illegible]練習・対策をしましたか？

メイプル　クロスボーン・ガンダムX-1フルクロス（以下、フルクロス）が多いと思ったので、フルクロス対策を多めにしていました。ザク改も苦手なので練習したかったんですけど、関西にはザク改が少ないので、ほとんど対策できなかったです（笑）。

リョウジ　とりあえずフルクロス戦が一番多かったですね。後はいろいろな人と、ステージランダムにして対戦したりしました。

――大会で最も手ごわかった[illegible]（チーム）は？

メイプル　一回戦の【ジャスティス兄弟】です。僕と相方が撃墜されたときに「黒ヒナ」さんまだ体力MAXだったので絶望でした（笑）。

リョウジ　【ジャスティス兄弟】です。

Profile

「メイプル」

関西のプレイヤーで、デスティニーガンダムやダブルオークアンタを主に使う。攻めに定評のあるプレイヤーであり、ギャラリーをも湧かせるプレイは必見。機会があるなら、ぜひその戦いを見てみよう。

「リョウジ」

今回の使用機体トールギスⅢのやり込みにおいて、右に出るものは数少ないといわれるプレイヤー。ホームのゲームセンターは高槻リブロス。数多くの大会で上位入賞という輝かしい戦績を持っている。

数多くの強豪チームと当たり、そして撃破したことが【さざめけっ】の実力を物語る。初の全国大会でこの結果を残すのは[illegible]。

総評

ブロック予選では、クロスボーン・ガンダムX-1フルクロスとマスターガンダムの活躍が目立った。これは使用するプレイヤーに思い切りのいいタイプが多く、普段通りにプレイできたことが理由と思われる。

ベスト8以降は、ストライクフリーダムガンダムやデスティニーガンダムなどが姿を見せたが、最後はブロック予選で活躍した2機にひけを取らない格闘性能を持ち、なおかつメイン射撃にビームを持つダブルオークアンタが栄光をつかんだ。

「プレミアムドッグファイト2012」準優勝チーム インタビュー【逃げないで戦ってください】

――[illegible]も準優勝でしたが、大会を振り返っていかがでしたか？

ブリジストン　決勝戦の相手が、[illegible]対策ができていたな[illegible]という印象です。

フィンネル　[illegible]的に不利なことを考えたら、十二分の成果を出せたと思うので、素直にうれしいです。

――「西ブロック・決勝トーナメント」を見て、どうでしたか？

ブリジストン　ザク改は[illegible]ないんで行けるかなと[illegible]ました。

フィンネル　相方とは、「高飛びされなければいけるなー（笑）」と話していました。

――大会前に、どんな練習・対策をしましたか？

ブリジストン　ザク改で[illegible]を自分に当てて、タイムアップ目的の[illegible]びを狩る練習をしました。

フィンネル　ザク改で、高飛びしている相手に追い付く方法を研究していました。

――大会で最も手ごわかった相手（チーム）は？

ブリジストン　基本的に全部のチームです。不利なステージを引いたときにはなおさらですかね。[illegible]では苦労しました。

フィンネル　決勝トーナメントに進んでからは、たまたま勝ったという試合ばかりでしたので、[illegible]られないですね。

Profile

「フィンネル」

コスト1,000使いの代表的存在。特に地走系の機体を得意とする。関東のプレイヤーで、某大会でも常に上位に位置し、多くの優勝回数を誇る。

「ブリジストンLv65」

Vガンダムシリーズをこよなく愛するプレイヤー。特殊な機体を好んで使い、今作ではドラゴンガンダムやアストレイ・レッドフレームなども使用。

お詫びと訂正

[illegible]記事内にて、取材に協力していただいた、EXVS.プレイヤー「フィンネル」氏と「ブリジストンLv65」氏の[illegible]の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

"DBACEX"のイベント最新情報に加えて――iOS版"SP"の詳細を公開!

DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX

ついに解禁となったイベントモードの開催スケジュールに加え、iOS対応アプリ「SP」の詳細な情報をまとめてお届け!

1986, 2011　　Text:伊勢猫

DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX PHASE 2 Unlock 8
■メーカー：タイトー
■ジャンル：横スクロールシューティング
■操作方法：1レバー＋3ボタン（×4シート）
■発売日：2011年12月21日（稼働中）
■使用基盤：TAITO Type X2
■ネットワーク：NESYS

ついに開放されたイベントモードとは?

イベントモード解説

1月下旬の「シルバーホーク杯」を皮切りに、定期開催が予定されているイベントモード。ここでモードの概要と開催スケジュールをチェックしておこう!

新たに実装されたイベントモードとは、文字通りに期間限定で特別なミッションを楽しめるゲームモード。普段はモード選択から選べない状態で、イベント開催時のみ参加受付の状態となって選択できる。

特別ミッションの内容はイベントごとで変化するため、集計ルールや使用機体には要注意！　3月のイベント開催予定は二つあるので、前回参加できなかったプレイヤーも公式サイトを要チェックだ!

イベント開催スケジュール

■第二回シルバーホーク杯
イベント開催時期：3月上旬を予定
レギュレーション：ボス連戦のクリア時間を競うタイムアタック方式

■DBACEXアルカディア杯
イベント開催時期：3月下旬を予定
レギュレーション：特設ルート設定の全機体使用可のスコアアタック方式

3月下旬に開催予定の「アルカディア杯」は、[illegible]

開催日程など詳細は公式サイトで発表!!

イベントモードをプレイするまでの流れ

STEP1:モードを選択
モード選択の画面でイベントモードを選ぶと、特別ミッションのルールや使用可能な機体が表示される仕組み。

STEP2:ゲームプレイ
使用機体を選択した後は、いつもと同じ感覚でゲームスタート!!　クリアデータは自動的にアップロードされる。

開発スタッフコメント

『DBACEX』プロデューサー　**針谷 真**

いつも『ダライアスバースト アナザークロニクルEX』をプレイしていただきありがとうございます！　1月から始まったイベントモードは遊んでいただけましたでしょうか？　イベントモードは期間限定で開催される分、通常のゲームモードとは異なった、とんがったコンセプトで制作しています。シルバーホーク杯は、アンケートの結果を反映し、赤烏賊・鯨2連発という豪華仕様。さすがに難易度は変更しましたが、特に鯨が苦手な方にとっては苦行（?）だったかもしれません。それにしても記録を見ると、とんでもないタイムが並んでいてスタッフ一同驚いています（特にジェネシス）。3月からは、いよいよアルカディア杯が始まります。アルカディアスタッフ厳選のゾーン構成を、ぜひ楽しみにしていただければと思います。これからも『ダライアスバースト アナザークロニクルEX』をよろしくお願いします！

DARIUSBURST SECOND PROLOGUE スタッフインタビュー STAFF INTERVIEW

ディレクター
大島 司
Tsukasa Ohshima

――まずは『セカンドプロローグ』の企画立ち上げに至るまで、その経緯を詳しくお願いします。

――実際のゲーム制作段階において、大島さんが一番こだわったところはどの部分でしょうか？

完全新規のマップ登場！広い戦場を駆け抜けろ！

Text：OYZI

Ver.2.7より初登場となる「オルグレン湖水基地」。複雑な立体構造ではないものの、左右に広い印象を受ける。また、水中エリアが多いことも特徴だ。まずはプラントの位置とプラント周辺での有効な戦闘方法を覚えよう。

ボーダーブレイク エアバースト Ver.2.7

■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法　：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
■稼働日　2012年2月28日（稼働中）
■使用基板　：RINGEDGE
■ネットワークシステ

MISSION BRIEFING

オルグレン湖水基地

～匡抗侵入～

中央の湖には巨大なボーリング施設があります。横幅の広い地形だけに、ベース付近の索敵を怠らないようにしてください。

オルグレン湖水基地～匡抗侵入～　全体マップ

GRF

POINT❶

POINT❷

POINT❸

POINT❹

EUST

マップ上の表記記号

POINT① 中央のボーリング施設とCプラント

湖の中央には巨大なボーリング施設がある。この施設は横から自動トビラを抜けて進入可能。また、中央は吹き抜けで上からも侵入可能。

この最下層にはCプラントが配置。両陣営の中間に位置するので激戦は必至だ。プラントの上空は建物の天井で8割方塞がっている。

ボーリング施設内部はこんな感じ。最下層にCプラントがある。2階層からでも占拠可能だ。

POINT② 東側を遮る巨大な壁

東側には水をせき止めるような壁がある。ここはギリギリ飛び越せない高さで、通り抜けが禁止。一部がアミやすき間となるので、反対側の様子がうかがえる。進むなら西に迂回して、ボーリング施設の上から飛ぶのが実用的なルートになる。反対側に回ったら一気に敵ベースを目指そう。

飛べ越せそうで、ギリギリジャンプ力が足りない。敵コアを目指すなら隠れつつ進もう。

POINT③ 守りに便利なガン・ターレットM

EUST軍、GRF軍のどちらの陣営にも、ベースの手前にガン・ターレットMが配置されている。[illegible]から見下ろす形で景色が広がっているので射撃範囲は[illegible]。守りの[illegible]となる施設だ。[illegible]

EUST側はBプラント占拠中の敵を撃てる。防衛するときに活躍。空いていたら迷わず乗ろう。

POINT④ 東から西へ飛ぶカタパルト

東から西へ飛ぶカタパルトが、GRF側には1基、EUST側には2基ある。ほぼ真横に飛ぶので進軍スピードは上がらないが、サイドチェンジができる。むしろ敵陣に侵入したあと揺さぶりをかけるのに重宝しそうだ。

防衛するときはここで振り切られないように注意したい。

敵に利用される危険のあるカタパルト。ヘヴィマインなどを仕掛けておくといいかも。

東側のルートは敵の再出撃位置とかぶらない

GRF軍ベースから[illegible]ため、[illegible]このためどうしても[illegible]進軍は遅くなる。

黒矢印は西側を進むルート。[illegible]を占拠しつつ[illegible]ら進もう。隠れながら進むなら[illegible]を占拠した状態が進みやすい。

白矢印は中央ルート。[illegible]でエレベーターを利用[illegible]エレベーターにこだわらず、近くの段差を[illegible]ていいぞ。

主力となるのが灰色矢印の東側ルート。[illegible]ので、[illegible]時間がかかる。敵に見つかったらカタパルトで逆サイドに飛ぶのも有効。うまく見つからないように進めたら、レーダーを破壊してベースに[illegible]。

[illegible]

これは灰色矢印のルートの最後。ベース右手の近い位置にレーダーがある。余裕があれば破壊しよう。

中央を最速で駆け抜けるか、左右から隠れて進むか

ボーリング施設からEUST軍ベースまでの間は、なだらかな丘陵地帯となる。途中、トンネルの建造物やエレベーターがあるのでこれを利用しよう。

黒矢印は西側のルート。前半は大きく迂回することで索敵センサーに引っかかりにくい。中盤ではエレベーターを利用する。ここは横にあるリフトを使って登るのもアリだ。ただし、自動砲台に撃たれるので注意しよう。

白矢印は最短のルート。ボーリング施設の最下層から自動扉を抜けて一気に進もう。

灰色矢印は東側の斜面を進むルート。最初に湖を飛び越えるので、強襲がメインのルートとなる。ACを使って飛び越えよう。後半は丘を利用して隠れながら進もう。なお、途中で進路変更するなら2基あるカタパルトが便利。これで逆サイドからベースを目指そう

ここは[illegible]物の内部になる。正面がエレベーターだ。

大きく迂回して[illegible]矢印のルート。時間はかかるが目視で[illegible]

マップ上の施設記号 L……リフト　GG……ガン・ターレットG　GM……ガン・ターレットM　P……リペアポッド

次期STAR PLAYER決定! ファイナルバトルオーディション速報

Virtua Fighter 5 FINAL SHOWDOWN VIRTUA FIGHTER 5 ™

VERSION A REVISION 1

メーカー公認スタープレイヤーを決める「ファイナルバトルオーディション」(以下、FBA)開催! 気になる結末は……!?

Virtua Fighter5 Final Showdown VERSION A REVISION 1
■メーカー:セガ
■ジャンル:3D対戦格闘
■操作方法:8方向レバー+3ボタン
■バージョンアップ日:2011年11月(稼働中)
■使用基板:LINDBERGH
■ネットワークシステム:ALL.Net

Text:学園CREW

「FBA 4th」トライアルリーグ

去る2月18日(土)に開催された、「FBA」の結果速報をお届けしよう。

今年も会場はAOUアミューズメント・エキスポ内セガブース。ルールは前年から若干変わっており、AとB二つのブロックに、それぞれ第三期スタープレイヤー5名+バトルオーディション通過プレイヤー4名の計9名(×2)が振り分けられた形。ここからAB各ブロックでリーグ戦(総当たり)を闘い、成績上位5名×2の計10名が、次期スタープレイヤーとして認定されるというルールとなっている。

そのリーグ戦の結果は右にある表の通り。Aブロックでは関西の「うめっち」(アイリーン)、最強ウルフとの呼び声も高い東海の「完全二択」、VFターミネーター「ジョセフ」、北海道のパイ使い「白虎」、そして最近目覚ましい活躍を見せる「カクリ混」(アオイ)が選出された。Bブロックでは、「穴熊」、「ちょうたろう」の関西勢が上位に。続いて「千人斬り」(カゲ)、九州の「マルコメX」(アオイ)、唯一の鷹嵐「ムック」という順位に。

シュン使いの強豪「板橋ザンギエフ」や、長らくスタープレイヤーを務めた「YOU」らが上位5名から外れるなど、多少の波乱も見られる結果となった。

トライアルリーグ ※(★)は前期スタープレイヤー

Aブロック

リングネーム	キャラクター	RESULT
うめっち	アイリーン	6勝2敗
完全二択(★)	ウルフ	5勝3敗
ジョセフ(★)	アキラ	5勝3敗
白虎	パイ	5勝3敗
カクリ混	アオイ	5勝3敗
板橋ザンギエフ(★)	シュン	4勝4敗
YOU(★)	サラ	4勝4敗
ゴージャスアイリーン	ゴウ	2勝6敗
閻吉(★)	ベネッサ	0勝8敗

Bブロック

リングネーム	キャラクター	RESULT
穴熊(★)	ジャッキー	6勝2敗
ちょうたろう(★)	ジャン	5勝3敗
千人斬り(★)	カゲ	5勝3敗
マルコメX	アオイ	5勝3敗
ムック	鷹嵐	4勝4敗
[illegible]	ラウ	4勝4敗
森本レオタード(★)	ベネッサ	3勝5敗
[illegible]ジャッキー(★)	ラウ	[illegible]
よすい	シュン	1勝7敗

※勝敗数が同数で並んだ場合、決定戦の勝敗により順位決定

スタープレイヤーリーグ

こちらは、トライアルリーグを勝ち抜いて見事スタープレイヤーとなった10名によるバトル。上位三人は"三闘士"として認定され、さらに優勝者には特殊称号の"飛龍"が授与された。

この激戦を制して見事優勝したのは、関西の頼れるお兄ちゃん「穴熊」(ジャッキー)。

そして次期三闘士となったのは「とまりおん」(リオン)と「フルスイング」(リオン)。快進撃を続けた「カクリ混」との決定戦を勝ち抜いて、二人とも前期から引き続いての三闘士獲得。

三闘士から関東プレイヤーが姿を消すなど、関東以西のプレイヤーが大活躍したぞ。

1位「穴熊」

称号「飛龍」&「三闘士」

トライアルリーグを6勝2敗のトップ通過、そしてスタープレイヤーリーグを8勝3敗と文句無しの成績で突き進んだ、ジャッキー使いの「穴熊」が完全優勝を果たした。特殊称号は"飛龍"!! 大会前に某ジャッキーとの"爆焔神"戦を勝ち抜いた勢いをそのままに、スタープレイヤーの頂点に立った。おめでとう!!

2位「とまりおん」

称号「三闘士」

スタープレイヤーリーグ準優勝は、全国大会での優勝後も安定した戦績を残し続ける「とまりおん」のリオンが食い込んだ。前回から一つ順位は落としたものの、コンスタントにこの成績を残せるのはさすがか。

3位「フルスイング」

称号「三闘士」

3位には、こちらも一つ順位を下げはしたものの、安定した好成績を残し続ける九州のリオン使い「フルスイング」が入賞。VF.NETでの「新三闘士予想」1位の貫禄を見せ付けたぞ。

稼動目前となったシリーズ最新作の気になる最新情報をお届け!!

CROSS Shining Force Elysion【エリュシオン】

■発売日：2012年3月中旬予定
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク対応：ALL.Net

AOUショー会場で内容が明らかとなった最新作「クロスエリュシオン」。今月はエリュシオンモードの概要に加え、新武器&新種族といった追加要素を解説するぞ！

新種族や新武器など追加要素盛りだくさん!!

最大8人同時にプレイ可能なエリュシオンモードを新たに搭載!?

従来のスタイルと異なる「エリュシオンモード」は、最大8人まで同時プレイ可能な新モード。料金システムも通常モードとは違い、スタート前にチケットで「GP（ゲームポイント）」を購入できる。このGPが新世界エリュシオンで滞在可能な時間となり、フリーイン／アウト形式のフィールドへと召喚される。ゲームシステムについては、エリュシオン限定の「クラス（職業）」といった概念が登場！ 4種類の職業を状況に応じて使い分け、拠点を解放しながらボス撃破を目指していく。

アタッカー、ディフェンダー、シャマー、ヒーラーの4クラスがあり、それぞれレベルに対応した専用スキルが存在!? 解放した拠点をタッチすることで、クラスの切り替えが可能だ。

防具は基本的に見た目だけ？ 装備武器も自由に選べる。

詳細なシステムは次号にて掲載予定!

「エリュシオンモード」プレイインプレッション

より戦略的な協力プレイ

防衛戦イベントに近い感覚のモードだが、専用システムで完全な別ゲーム!? それぞれのクラスに得意分野があるため、どうやって攻略を進めるかといった戦略的な状況判断が攻略のカギとなりそうだ。

『エリュシオン』で追加される二つの力

新武器「魔装」と新種族「ダークレイス」

通常モードにも追加要素が目白押し!? ここでは、新武器と新種族について詳しく解説しておくぞ！

より遊びやすさが重視された通常モードだが、中でも「魔装」と「ダークレイス」の二つは見逃せないポイント。「スキルタイプに応じて攻撃形態が変化する」といった変わり種の魔装は、武器変形後にスキル能力が一定時間アップ!? 頻繁なタイプ切り替えが必須事項となるため、魔導器とは違った路線のテクニカルな武器といえる。それを得意武器とするのが魔族ダークレイスで、これまで同様にバランスタイプが専用スキルへと変化。両手剣も得意武器に設定されているため、その見た目も相まって人気が出そうな種族だ。

文字通りに悪魔っ娘な見た目のダークレイス。種族特性のパラメータも気になる部分だがどうなる？

スキルタイプ別に変化する魔装の武器形態&攻撃性能

オフェンスタイプ：槍

コンボ数でダメージ上昇するFスキル「ペネトレイト」＋ダメージ強化の継続消費型USEスキル「ギガントパワー」が槍形態の特徴だ

バランスタイプ：鎌

攻撃範囲が広い鎌形態は、強化系USEスキルが秀逸。ダークレイスならユニバース属性、それ以外では状態異常を強化陣で底上げ

ディフェンスタイプ：ボウガン

魔導銃チックな弓銃形態は、手数重視な遠距離タイプの武器。ヒット数でMP回復のAUTO「ペリオディック」も使い勝手がいいぞ！

松山ディレクターの

開発者BLOG 特別編

皆さんこんにちは。今回は出張ブログということで、2度目の大型Ver.UPとなる『クロスエリュシオン』について、黙々と語っていきたいと思います。まずは新武器の魔装ですが、シリーズ初となる「変形する武器」となっています。スキルタイプによって形状が変わるという、かなり上級者向けの武器になるので最初は戸惑うかもしれませんが、ぜひ一度は使ってもらいたいと思っています。

そして新種族であるダークレイス。得意武器は先ほどの魔装と両手剣です。腕力と知力がやや高く、戦闘向けの種族になっています。

さらに今回の一番の目玉でもある「エリュシオンモード」。タイトルにもなっているくらい、相当力を入れて作りました。最大８人マッチング、フリーイン・フリーアウト、広大なフィールドを使って、今までとは全く違った感覚の遊びになっています。エリュシオン専用のクラス（職業）制も導入し、初心者から上級者まで同じ条件で遊べるようになっています。また、今までモードとは違い戦略性がかなり求められ、拠点を奪うか、はたまたボスを殴りにいくか、逐一変化していく戦況に対してどういった行動を取るかなど、アクションゲームではあるものの、かなり違うゲームになっていると思います。鎧や兜などの位置付けも変わり、お気に入りの装備で気軽に遊べるようになっているので、好きな見た目の装備でエリュシオンの世界に参加してもらえればと思います。　　　（ディレクター：松山）

© SEGA

Ver.Bで新たに追加されたボスキャラクターを解説！

前夜祭の「大討伐フェスティバル」も始まり、いよいよ「エリュシオン」稼働まで秒読み段階！「クロスレイド」攻略の締めとして、新規ボス2体を詳しく解説していくぞ!!

シャイニング・フォース クロスレイド Ver.B Rev.4
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワークアクションRPG
■操作方法：
■稼働日：2011年11月
■使用基盤：RINGEDGE
■ネットワークシステム：

Text:伊勢猫

遺跡のマップを覚えて深淵で待ち受けるボスを目指せ！

全国協力・幻影に咲く鏡花

クエスト DATA	クエスト難易度	クエスト参加条件
	★× 12	プレイヤー Lv45 以上

トラップとジェネレーターの位置に注意！

昼と夜で固定2パターンの構成で、感知型ジェネレーター（プレイヤー接近で起動）が新たに登場！ ネクロサーヴァントが配置されたエリア2以降は、均等にパーティを分けて進んでいこう。

幻影に咲く鏡花 BOSS

テネブラ

破壊部位	シーカー（闇・地・光）

シナリオ専用ボス・魔女リリスと同じく、魔法を得意とした高速タイプのテネブラ。プレイヤーの接近を拒む各種移動で惑わされずに、行動＆攻撃パターンを見極め、効率よくクロスゲージをためよう。

攻撃の見極めは重要なポイントだが、テレポートや移動攻撃を絡めた移動頻度こそ厄介なテネブラ戦。このため、逃げ回るボスを追いかける展開になりがちだが、「ターゲットと一定距離を保ち続ける」行動パターンを持つため、無闇やたらとパーティ全員で追いかけ回すのは厳禁！ マーカーでターゲットの有無を判断し、自分が狙われていた場合には回避を優先＆フィールド中央へのボス誘導がセオリーとなる。

また、一定ダメージで放出される3種類のシーカーに関しては、一番低い位置のシーカー（光）を一つ残しておくのが無難な選択。すべて破壊した場合はテネブラが発狂モード（オーラ状態）となって、こちらの攻撃をヒットさせづらくなるので覚えておくこと。

ターゲットされた状態で追いかけると、一定距離を保って逃げ回る。協力プレイであれば、フィールド端へ移動して中央へと誘い出そう。

リリス同様に竜巻→雷撃→火炎の3連攻撃～疲労状態など、反撃チャンスは意外と多い。攻撃モーションを見極め回避後に反撃すること。

魔法ビットへの対処法

テネブラはHPが約5割を切った時点で、フィールド中央へ戻って3種類のシーカーを放出する。設置された位置が高いほどキツイ状態異常の攻撃を放つが、すべてのシーカーを破壊するとボスが発狂モードへ移行。攻撃と移動の頻度が上がってしまうので要注意だ！

沈黙効果のシーカー（闇）は2段ジャンプ～ホーミング性能の高い攻撃だと狙いやすい。ボスダウン中も狙い目となる。

テネブラの注意すべき攻撃パターン

竜巻魔法（3WAY）

アイスストーム

かけ声に合わせて右手から繰り出す魔法攻撃。時計回りの旋回軌道上を進むため、反時計回りに移動して接近だ。

1回転のモーション～全方位へ凍結攻撃。近距離限定だが、攻撃中で回避できない場合は迷わずに緊急回避だ。

雷撃魔法（3WAY）

爆弾設置～起爆

竜巻同様に左手から繰り出すが、高速なために見てからの回避は困難。正面からは直線的に接近しないように。

フィールド上に爆弾設置～任意で起爆する連繋技。起爆モーションがアイスストームと似ているので要注意！

火炎魔法（5WAY）

落雷（×6発）

竜巻＆雷撃同様に両手から繰り出す魔法攻撃。多数を広範囲にバラ蒔くので、軸線をズラしてすき間に入ろう。

上方移動（青エフェクト）後にターゲット手前～頭上と交互に落雷を落とす。光らなかったときは突進攻撃へ移行。

万全の準備を整えて激走するモンスターロボを撃破せよ!

全国協力・傀儡の焦土

クエスト DATA	クエスト難易度	クエスト参加条件
	★× 12	プレイヤー Lv45 以上

傀儡の焦土 BOSS
GNT-063

破壊部位 脚部×2／腰部／背部

コミカルな見た目と動きに反して、強烈な一撃を繰り出してくるGNT-063（以下、ロボ）。まずは攻撃パターンの見分け方をしっかり身に着け、大ダメージをくらわないよう慎重に立ち回っていこう！

ゴライアスに続くモンスターマシン2号のロボ戦は、一撃必殺といわんばかりの多彩な攻撃パターンを把握することが最重要課題。中でも頻繁に繰り出されるジャンプ～垂直落下の着地際などに発生する衝撃波は、重装備であっても大ダメージをくらうので注意すること。幸いなことに人型とあって準備モーションは見分けやすいので、とりあえず慣れるまでは焦らずにじっくりと反撃チャンスを待っていきたい。

なお、破壊可能部位は全部で4カ所あるが、脚部以外のパーツはダウン後に修理されてしまう。基本的に本体コックピットや背中を狙うのではなく、脚部を斜め後ろから攻撃して、クロスゲージでダウンを奪った際に本体へロック切り替えするのがオススメだ。

ジャンプ～飛行～着地際の衝撃波など、大ダメージ攻撃が目白押し。反撃チャンスでも欲張らず、早めに回避した方が安全確実だぞ！

大ダメージを受ける攻撃パターンは、準備モーションも長め。攻撃さえ見分けられるようになれば、反撃可能なポイントも多い。

ゲートキーパー戦を見越して時間短縮!

こちらも2パターン固定のマップ構成で、エリア1から浮遊型&感知型ジェネレーターが出現。しかもエリア数が多く、ヴァンガード系が大量に出現するので余計な戦闘は回避した方がいい。

ガリオン&アサルトスマッシャーが登場。開幕に[illegible]発動が安全確実だ。

ダウン後の専用ギミック

クロスゲージでダウンを奪った後、専用ギミックの怒り状態へ移行。怒り状態になった時点でいずれかのプレイヤーがターゲットされ、一定距離まで接近した時点で専用攻撃を繰り出してくる。ロボがダウン復帰した直後は、ターゲットの有無を忘れずに確認しておこう。

離れた状態であっても高速ダッシュで追いかけてくるので危険！ パーティを巻き込まないように注意していこう。

GNT-063の注意すべき攻撃パターン

ジャンプ～踏み付け

大ジャンプ後に繰り出される踏み付け攻撃。小ジャンプ～飛行後の着地際に比べて、範囲が広いので要注意だ。

砲撃（連射モード）

腰部から砲塔が出現～前方へ砲弾をバラ撒くボム攻撃。正面だと足下でも爆風がヒットするので気を付けること。

フットスタンプ

相撲の四股踏み～振り上げた足側に衝撃波が発生。モーションが大きいので、攻撃を中断して回避していこう。

バックファイア～ダウン

近距離の専用攻撃で、背後攻撃～正面へ倒れ込み時に衝撃波が発生。焦って近付くと吹き飛ばされてしまうぞ！

ドリル突き（×2発）

両手ドリルを構え～左手→右手と交互に繰り出されるドリル突き。移動距離が長いので、離れていても注意！

高速突進

頭上に両手構え～ターゲットを狙った誘導性能の高い突進攻撃。スピードが早く、走り状態での回避は難しい

追加アイテムの性能

「傀儡の焦土」で開放される生産レシピに掲載、生産可能なVR武器アイテムのパラメータ性能をリスト化。両手剣以外には水属性or光属性が付加されているため、汎用性に優れた武器といえそうだ。

「エリュシオン」に向けた武器変更の価値もアリ？

種別	アイテム名称	物理攻撃力 基礎	物理攻撃力 最大	腕力 基礎	腕力 最大	体力 基礎	体力 最大	知力 基礎	知力 最大	器用度 基礎	器用度 最大	攻撃速度 基礎	攻撃速度 最大	属性値（基礎～最大）
両手剣	アスピナ	126	138	62	68	19	20	24	26	16	17	0	—	地+25～27
	アスピナ+10	157	172	84	92	23	25	30	32	20	21	0	—	地+31～33
ハンマー	レヴィアタン	149	163	68	74	22	24	16	17	15	16	0	—	水+20～22
	レヴィアタン+10	186	203	92	99	27	30	20	21	18	20	0		水+25～27
フレイル	プレナルナオム	121	133	56	61	14	15	19	20	32	35	0	—	光+35～38
	プレナルナオム+10	151	166	77	83	17	18	23	25	40	43	0		光+43～47
魔導統	クリムゾンエンパイア	127	139	52	57	7	7	37	40	25	27	0	—	火10～11／光+20～22
	クリムゾンエンパイア+10	158	173	72	78	8	8	46	50	31	33	0	—	火12～13／光+25～27
ナックル	クラヴィゲール	127	139	66	72	6	6	31	34	18	19	0	—	火+10～11／光+30～33
	クラヴィゲール+10	158	173	89	97	7	7	38	42	22	23	0	—	火+12～13／光+30～33
ダガー	リウスタシア	120	132	56	61	10	11	33	36	22	24	0	—	地+30～33/光+30～33
	リウスタシア+10	150	165	77	83	12	13	41	45	27	30	0	—	地+37～41/光+37～41
魔導器	天明のヘリオドール	124	136	46	50	11	12	46	50	18	19	0	—	火+10～11/光+30～33
	天明のヘリオドール+10	155	170	64	69	13	15	57	62	22	23	0	—	火+12～13/光+37～41

毎月ほぼ定期的に楽曲やモジュールが追加され、今やかなりのボリュームとなっている本作だが、2月も追加楽曲と新モジュールが追加! それらを一挙に紹介するぞ。

Text:飛鳥

初音ミク Project DIVA Arcade ver.A	
■メーカー	セガ
■ジャンル	リズムアクション
■操作方法	タッチパネル+4ボタン
■稼働日	稼動中
■使用基板	RINGEDGE
■ネットワーク	ALL.NET

2月は新モジュール3種、新曲4曲が追加!

2月に新しく追加された要素はモジュール3種と楽曲4種で、これらはすべてPSP版『初音ミク -Project DIVA- 2nd』からの移植となっている。

モジュールは、2月がカイトの生誕月ということもあり、「カイト ホワイトブレザー」と「キャンパス」の2種類。そして、ミクが「∞」の1種類。楽曲では「クローバー・クラブ」、「ダブルラリアット」、「ほんとは分かってる」、「初音ミクの激唱」の4曲が新たに加わった。特に「初音ミクの激唱」はPSP版での最高難度曲でもあったため、待ち望んでいたファンも多いのではないだろうか。

今回の追加でPSP版『初音ミク -Project DIVA- 2nd』の楽曲がほぼすべて本作に移植されたことになり、今後の展開が気になるが、まずは追加された楽曲を新モジュールで楽しもう!

クローバー・クラブ

作曲者 ゆうゆ
作詞者 ゆうゆ
イラストレーター mikki

ポップでキュートな曲調はもちろん、何といってもPSP版『初音ミク -Project DIVA- 2nd』では独特のかわいいダンスが注目の的だった。そのかわいいダンスがアーケード版でも見られるようになるのだ!

キャンパス

designed by 手鞠

白いシャツとサマーセータに青いネクタイとパンツ。そして何よりメガネ! 爽やか柑橘系で、カッコイイ学生の雰囲気いっぱいなモジュール「キャンパス」は、ぜひ学園モノのPVや楽曲に合わせて使いたい。

ダブルラリアット

作曲者 アゴアニキ
作詞者 アゴアニキ
イラストレーター アゴアニキ

ルカさんファンお待ちかね! シュールな曲と独特の歌詞が耳に残る巡音ルカ感動の名曲がついに登場だ。曲はもちろんだが、メロディに合わせたしっとり系のダンスにも要注目だ。

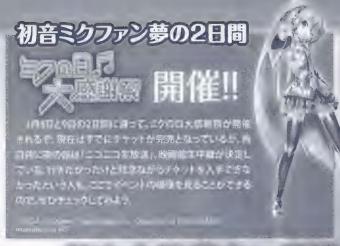
∞

designed by cosMo@暴走P

ゴシック系の服とグラデーションのかかった髪の毛。そして赤い目が特徴的な「∞」。このモジュールは、今回追加された楽曲「初音ミクの激唱」と対になっており、作曲者のcosMo@暴走Pがデザインしている。

初音ミクの激唱

作曲者　Storyteller
作詞者　Storyteller
イラストレーター　左

PSP版『初音ミク -Project DIVA- 2nd』のボス曲が満を持しての登場。プレイヤーを苦しめたEXTREME譜面がアーケード版仕様に改変されており、本作の上級プレイヤーも注目の楽曲。ミクさんが文字通り"激唱"する姿をその目でとくとご覧あれ!

ほんとは分かってる

作曲者　フナコシP
作詞者　フナコシP
イラストレーター　飯田のぎ

卒業をテーマにしたミドルテンポの明るい楽曲で心に響く歌詞が印象的。中でも「笑顔でさようならするぜ」の部分は特に耳に残る。そろそろ卒業シーズンだけど、この曲をプレイすれば笑顔で卒業できるはず。

全身を白で包んだ「カイト ホワイトブレザー」。こちらは「キャンパス」の爽やかさとは異なり、紳士的なイメージが印象的なモジュール。合わせる楽曲やPVもそういった大人びた雰囲気のものが似合いそうだ。

カイト ホワイトブレザー

designed by 由杞

戦場はアーケードだけではない！『三国志大戦』の勢いを知れ！

三国志大戦トレーディングカードゲーム

■メーカー	：セガ
■ジャンル	：トレーディングカードゲーム
■操作方法	：アナログTCG
■発売日	：2012年3月8日スターターデッキ（三種） ：2012年3月29日ブースターパック

ニコニコ動画での発表会や、先行体験会も大好評の『三国志大戦TCG』。今回は気になるブースターのカードにも触れていくぞ。

Text．スズキド

各勢力の特色を感じろ！

トレーディングカードゲーム（TCG）は各勢力に特色を持たせ、デッキの構築の幅を広がらせている。そして、本作ではアーケード版『三国志大戦』の雰囲気がそのままに表現されているのだ！

魏　覇を成した勢力の強さそのままに

三国志で覇を成した勢力「魏」。『三国志大戦TCG』においてもその強さは十二分に再現されている。スターター限定の【SR】曹仁も強力だが、注目すべきは覇者たる能力を持つ【R】曹操だろう！

曹仁（武将カード）イラスト：風間雷太

【SR】曹仁は「奇襲」を持っており、戦場に配備されたらすぐに戦闘に参加することができる。そして魏特有の騎馬構成にデッキを構築しておけば武力がどんどん上昇するのだ。

看破（計略カード）
イラスト：山宗

発動タイミングは「計略／戦闘」と限られているが少ないコストで相手の計略カードを止めることのできる優秀な一枚。

曹操（武将カード）
イラスト：獅子猿

コストは重いが、攻撃勝利時の国力回復が強力！　国力による守りも容易になり、自軍の武将配備の選択肢も広がるぞ！

停戦の報せ（計略カード）
イラスト：K2商会　スターター未収録

自ターンに使用でき、宣言したコストの武将を手札に戻すことができる。自分の武将が戻らないように注意しよう！

蜀　三国随一の人気を誇る蜀の実力は!?

【R】劉備、【R】張飛、【SR】趙雲と三国志に欠かせない武将が早くも公開された蜀軍。このカードを見る限りは武力上昇系の武将が多く、攻撃に特化した勢力なのだろうか？

趙雲（武将カード）イラスト：JUNNY

【SR】趙雲は自分の手札を一枚捨てることにより、武力が1000上がり相手の待機状態の武将と強制的に戦闘をすることができる。相手のキーカードを撤退に追い込めるのだ！

劉備の大徳（計略カード）
イラスト：杉浦善夫

自軍に「劉備」がいるとき、コストが格段に軽くなり、武力上昇、コスト3以下に「貫通」効果付加と使いやすく、超強力！

劉備（武将カード）
イラスト：杉浦善夫

無双連撃を使用した疲弊状態の武将を待機状態にさせることのできる、劉備らしい能力をもった一枚。

張飛（武将カード）
イラスト：なまにくATK　スターター未収録

【R】張飛が攻撃宣言すると武力5000にも達し、狙われた武将は撤退間違いなし！　消耗戦にも向いた頼もしい一枚だ！

火計などのダメージ計略が起点

アーケードの時より、計略が強力な勢力であった呉軍。火計を見ればその威力は考え知ることができるが、さらなる強力な計略にも期待したいところ。ブースターの【R】凌操が場に出しやすく、使いやすい。

太史慈（武将カード）イラスト：塚本陽子
この武将が登場したとき、場に二体の弓兵がいれば相手の武将一体に2000計略ダメージを与えることができる。兵種が限定されているが呉軍では容易だろう。

火計（計略カード）
イラスト：春乃壱
コストも重くなく、疲弊状態の武将にダメージを与えられるので相手のターンの前に武将を撤退させやすくなる。

孫堅（武将カード）
イラスト：風間雷太
手札を自由に二枚切って、無双連撃はかなり強力。武力上昇も付加するので相手の武将を撤退させやすい。

凌操（武将カード）
イラスト：金田榮路
スターター未収録
一見地味に見えるが、最初に出す武将が武力2000になるのはとても優秀。初手、【R】凌操がテンプレになる!?

公認大会でプロモパックを入手！

先行体験会も終了し、次に開催されるのは、各カードショップにて実施される公認大会！ これはセガが公認した店舗で開かれる大会となり、参加者には、プロモカードが配布される。

今回は、さんば挿先生描き下ろしの【PR】黄巾賊が配布される予定だ！

この美麗イラストを手に入れるために、最寄のカードショップでの大会にぜひ参加してみよう！

また、【PR】黄巾賊の配布を見る限り、まだほとんど公開されていない群にも大量のカード追加が期待できそうなのもうれしいところだ。

ライター スズキド的TCG格言
アーケード勢はまず同じ武家！

本作は『三国志大戦』をもとにしているため、まずはアーケードで使用していた勢力を選んでみよう。ぜひTCGならではの、同名の武将による無双連撃を決めてほしい！

私もか・な・り呂布に期待してます！ 情報マダー？

『三国志大戦』本家も稼働中！ アーケードも調整バージョンアップ!!

『三国志大戦TCG』の新作情報も気になるが、本誌的にはアーケードの『三国志大戦3』のバージョンアップを見逃すわけにはいかない! 今回も修正点をリスト化したので、新たな環境でのプレイに役立ててほしい!

三国志大戦3 WAR BEGINS
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：リアルタイムカード対戦
- ■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
- ■発売日：2012年2月15日（稼働中）
- ■使用基板：LINDBERGH
- ■ネットワーク：ALL.Net

変化する戦況を見極めろ！ 『Ver.3.59D3』変更点

修正点の中から、いち早く強力なカードを探し出し、だれよりも早く勝利を勝ち取れ！

勢力	Ver.	レア	武将名	計略名	変更点	修正
魏	3	SR	司馬懿	機略自在	武力低下値減少	↓
魏	31	R	郝昭	危地の統率	効果時間延長	↑
魏	3.1	R	荀攸	地勢の透察	効果時間延長	↑
魏	3.5	C	朱霊	英知戦法	効果時間短縮	↓
魏	3.59	SR	司馬懿	狼顧連破	効果時間延長　三回以降の武力上昇値増加	↑
蜀	3	R	魏延など	大車輪戦法	効果時間延長	↑
蜀	3	R	馬超	一騎当千	効果時間延長、武力上昇値減少	→
蜀	3.1	UC	関索	天意の導き	効果時間延長	↑
蜀	3.5	SR	諸葛亮	孔明の大練兵	兵力減少値降下、武力上昇値増加	↑
蜀	3.5	C	張嶷	大車輪の練兵	車輪半径拡大	↑
蜀	3.5	SR	趙雲	子龍の剛槍	武力上昇値減少、槍撃ダメージ減少	↓
蜀	3.5	C	張翼	八つ裂き車輪兵	兵力減少値増加	↓
蜀	3.59	R	霍弋	旋略・寡兵奮激	↑（旋略寡兵）　武力上昇値減少	↓
呉	3.1	SR	孫権	人心の掌握	効果時間延長	↑
呉	3.59	UC	張承	旋略・神速特攻	効果時間延長	↑
呉	3.59	R	魯粛	人地共鳴	効果時間延長	↑
呉	3.59	R	程普	反攻の大号令	効果時間延長、武力上昇値増加、降下範囲縮小	→
群雄	3	SR	呂布	天下無双	武力上昇値減少	↓
群雄	3.59	SR	祝融	暴乱の悪靈	効果時間延長	↑
群雄	3.59	R	陳宮	天の騒乱	速度低下値減少	↑
群雄	3.59	UC	閻圃	陰陽の導術	効果時間延長、効果範囲縮小	→
漢	3.1	SR	朱儁	傍若無人	知力上昇値増加	↑
漢	3.1	UC	武安国	戦功の荒稼ぎ	士気バック減少	↓
漢	3.5	UC	皇甫嵩	決起の特攻戦法	効果時間延長	↑
漢	3.5	R	関羽	復興の温杯	武力上昇値増加	↑
漢	3.5	R	文醜	憂国の大襲撃	効果時間延長、武力上昇値増加	↑
漢	3.5	R	顔良	憂国の大進撃	武力上昇値増加、度上昇値増加、士気バック減少	→
漢	3.59	UC	王粲	旋略・弓馬伝授	効果時間延長	↑

システム総おさらい！今日から始める『ストクロ』講座！

STREET FIGHTER X TEKKEN

ついに夢のマッチが開幕！　カプコンの最新対戦格闘ゲーム『ストリートファイター X（クロス） 鉄拳』（以下、『ストクロ』）が3月8日に発売される。今回はこれまで本誌で紹介してきた『ストクロ』ならではの新たなシステムをおさらい！　一通り読んで覚えて、すぐに拳を交わすのだ!!

ストリートファイター X（クロス） 鉄拳
■メーカー　：カプコン
■ジャンル　：対戦格闘ゲーム
■操作方法　：1レバー＋6ボタン
■発売日　：2012年3月8日
■対応機種　：PS3／Xbox 360

※画面はすべて開発中のものです。

講座1 『ストクロ』ならではのシステム タッグ連係を使いこなす!!

2vs2で闘う「ストクロ」。仲間との連係を絡めたさまざまな攻撃方法が用意されているぞ！

ランチアタック　強Ⓟ強Ⓚ同時押し

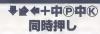
強烈な一撃で相手を浮かした直後に、自動的にパートナーをチェンジをする技。空中コンボを始動させる重要な攻撃となる。交替したパートナーで、連続技や、空中コンボをたたき込もう！　鉄拳プレイヤーにおなじみの固有技で攻めるもヨシ。ストリートファイターのキャラクターもかなり自由度の高い空中コンボをキメることができるぞ。ブーストコンボと組み合わせて繰り出すことも可能。

ド派手な演出画面になった後、相手が大きく空中に舞い上がる。

すぐさまパートナーが登場。空中で無防備な相手を追撃するのだ！

クロスアサルト　↓↙←＋中Ⓟ中Ⓚ同時押し

よりド派手なタッグ攻撃を実現したのがこの「クロスアサルト」。↓↙←＋中Ⓟ中Ⓚを押すと、プレイ中のキャラクターと控えのパートナーによる特殊な演出が始まる。そして2キャラクターで同時に攻撃をすることができるのだ。ただし、発動する際はスペシャルゲージを三本消費するので注意。相手も同じタイミングでクロスアサルトを出したときは、4キャラクターが画面に登場することに！

使い方によっては、タッグで相手を挟み込む攻撃も可能になるぞ！

クロスラッシュ　（通常技）弱攻撃→中攻撃→強攻撃→強攻撃

最初に覚えておきたい、カンタンにできる連続技＆パートナー交替のシステムだ。本作では弱→中→強の順にボタンを押すだけで連続技になる。そして、最後の強攻撃の後に、もう一度強攻撃のボタンを押すと前述の「ランチアタック」と同じ効果が発生するのだ。手軽にパートナーを交えたラッシュ攻撃ができる。

キャンセルチェンジ　（技ヒットorガード時）中Ⓟ中Ⓚ同時押し

うまく使いこなせば攻撃、防御の幅が広がるパートナーチェンジのシステムがこの「キャンセルチェンジ」だ。技がヒットorガードされた瞬間に中Ⓟ＋中Ⓚ同時押しで、即座にパートナーが現れてプレイヤーキャラが切り替わる。パートナーとの連続攻撃を繰り出す攻撃的な使い方、技がガードされて生じたスキを打ち消すための防御的な使い方と、状況に応じてさまざまな活用の方法がある。ただし、スペシャルゲージを一本消費する。なお、通常時の中Ⓟ＋中Ⓚ同時押しは、ゲージを消費しない通常のタッグチェンジになるぞ。

昇龍拳をガードされてしまったときにキャンセルチェンジ！　昇龍拳の途中にパートナーが現れるぞ。

講座2 二つのスペシャルな技に注目! 必殺技を極める!!

必殺技にも「ストクロ」独自の新システムが! このニつを的確にキメることが勝負のカギに!?

スーパーアーツ 1キャラに1技設定 ※例外アリ

『ストクロ』に登場するキャラクターが、必ず一つ持つ強烈な必殺技だ。いわゆる超必殺技的存在のもの。使う際にはスペシャルゲージを消費する。ストリートファイターシリーズのキャラにはおなじみの技が多いが、原作に同様のシステムがない鉄拳キャラが出す技は?……キミの目で確かめてみよう。使いどころを考えてキメるべし!

ケンは

疾風迅雷脚

一八は

デビルビーム

スーパーチャージ 1キャラに1技設定 ※例外アリ

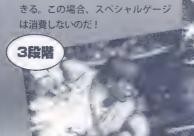
各キャラクターの必殺技で、一つだけ「スーパーチャージ」対応技が用意されている。これは、コマンド入力時にボタンを押しっ放しでタメることで、強さが3段階まで変化する技のことだ。3段階までタメると、「スーパーアーツ」と同じ技を出すことができる。この場合、スペシャルゲージは消費しないのだ!

1段階

2段階

1段階目は通常の必殺技、2段階目はEX版（ゲージ消費無し）となる。

3段階

マックスである3段階までタメるとスーパーアーツの真昇龍拳より強烈な一撃が、リュウの必殺技から発が出る! ただし、タメ中のスキに注意すべし。

講座3 攻守のカギを握るアイテム ジェムの力を授かる!!

プレイヤーとキャラクターにさまざまな恩恵を与える「ジェム」。そのシステムをおさらいしよう。

これまでの対戦格闘ゲームには無かった新システム。対戦前に、ジェムと呼ばれるプレイヤーの能力や技を強化するアイテムをセット。対戦中に発動条件（規定回数ガードする、通常攻撃を規定回数当てる……など）を達成するとセットしたジェムが発動し、その恩恵を授かることができるのだ。大きく分類すると右に示した2種類がある。どんなジェムをセットするかがポイントだ。

～ジェム発動の流れ～

ジェムをセット → 条件達成 → 発動

アシストジェム

プレイヤーの能力をサポートする役目を担う紫色のジェム。主なものは「オート投げ抜け」、「オートガード」など。格闘ゲームに慣れていない人に役立つジェムが多数あるぞ。

「オートガード」中。ただし、このジェムの効果を得るごとに、スペシャルゲージを消費する。

ブーストジェム

ブーストジェムは、主にプレイ中のキャラクターの数値や状態を変化させる役割のものだ。さらに色の違うジェムに分類される。発動条件、効果と状況がうまく噛み合えば勝利はグンと近づく!

豪力のジェム（赤）

攻撃力が通常時よりアップする。発動時はガンガン攻めていくことがチャンスにつながる?

鉄壁のジェム（黄）

防御力が通常時よりアップする。相手がこのジェムを発動している最中は注意すべし!?

神速のジェム（緑）

通常時よりスピードが上昇する。ラッシュを仕掛けるもヨシ、相手を幻惑させるもヨシ。

猛攻のジェム（青）

スペシャルゲージの獲得率が通常時よりアップする。EX技やスーパーアーツ使用に便利。

『ストクロ』攻略ムック 刊行決定!

ここで特報! アルカディアムックの最新刊「ストリートファイター X 鉄拳 完全攻略ガイド」（仮）の刊行が決定したゾ! 全キャラの詳細な技解説と対戦攻略、タッグ戦術指南はもちろんのこと、プレイヤー期待の技数値データ（フレーム表）も掲載予定。『ストクロ』の対戦で欠かせない情報をギッシリ詰め込んでお届けするぞ。これから対戦格闘ゲームを始めたい人や、『ストリートファイター』、『鉄拳』両シリーズのファンにもオススメの一冊だ。2012年4月下旬刊行予定。価格未定。現在鋭意制作中! 発売まで期待して待つべし!

『ストクロ』の闘い方がバッチリ分かる! 最新家庭用格ゲーの魅力をぎっしり凝縮してお届け!

※カプコンから、翌月上旬に設定資料集「ストリートファイター X 鉄拳 アートワークス」の発売も決定。（次号で詳しく紹介予定）

ANA 2012 ARCADIA NEWS ANALYSE 3

プレゼントのお知らせ

このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は3ページを参照してください。

迷探偵ねお子＆ぢお子

GOODS

「東方立姿録」から最新作が登場!!

http://www.hobbyjapan.co.jp/ltd_items/hj20120101/

ホビージャパンの「東方Project」フィギュア化企画から、「東方緋想天～Scarlet Weather Rhapsody.」に登場の「比那名居天子」フィギュアが現在受付中。同人ゲーム発で絶大な人気を誇る「東方」シリーズ。その独特の世界観が「桜前線」のひろし氏による原型制作で見事に表現されている。特徴的な衣装や風になびく髪、さらに作中アイテムである「緋想の剣」や「要石」。細部にわたる作り込みは、ファンならずとも目を引く完成度である。なお、受注期間が3月10日までとなっているので、申し込みには遅れないように！

・東方Project　比那名居天子
価格:6,980円（税込み）＋送料、手数料別
受注期間:受付中～2012年3月10日
発送時期:2012年8月予定
仕様:彩色済みPVCモデル
全高:約24cm（台座コミ・1/8スケール）
原型制作:ひろし（桜前線）

※月刊ホビージャパン誌上通販アイテム

「東方Project　比那名居天子」を1名様にプレゼント!!

BOOKS

新レーベル「萌える！事典シリーズ」第一弾！

http://hobbyjyapan.co.jp/books_index/

ホビージャパン発信。あの一世を風靡した「萌え萌え女神事典」の制作スタッフによる新レーベル第一弾「萌える！女神事典」と「萌える！淫魔事典」が同時発売。人気イラストレーター陣によるフルーカラーイラストと詳しい解説で、見てよし読んでよし。納得の仕上がりになっているぞ！

・萌える！女神事典
定価:1,575円（本体1,500円）　**装丁:**四六判・208ページ
・萌える！淫魔事典
定価:1,575円（本体1,500円）　**装丁:**四六判・192ページ

「萌える！女神事典」、「萌える！淫魔事典」を各2名様にプレゼント!!

世界の女神52柱をわかりやすく紹介！

夜の恋人「淫魔（サキュバス）」はちょいエロに！

EVENT

「SEGA CARD-GEN MLB」ロケテスト＆開幕戦記念キャンペーン！

http://www.sega-cardgen.com/

3月から4月にかけ、「SEGA CARD-GEN MLB」のロケテストが実施される。いよいよの稼動を前に、さらにうれしい情報が飛び込んで来たぞ！　なんと「開幕戦記念キャンペーン」の開催が決定した。当キャンペーン実施期間中は、東京ドームにて実施される「MLB2012開幕戦」にあわせて「オークランド・アスレチックス」と「シアトル・マリナーズ」の選手カードプレゼントが実施される。なお、各日ともカードの種類は選べず、在庫が無くなり次第の終了となっている。このチャンスを逃す手はないぞ！

「ロケテスト」
開催時期:2012年3月中旬～4月上旬　**実施店舗:**セガ 東京ドームシティ、CLUB SEGA 秋葉原 新館、池袋GiGO、ハイテクランド セガ BREEZE　※実施店舗は変更になる場合があります。
「開幕戦記念キャンペーン」
実施期間:2012年3月25日（日）、26日（月）10:00　28日（水）、29日（木）12:00　**場所:**セガ 東京ドームシティ

てあたりしだいゲームリスト

●2012年3月稼動予定タイトル		
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ	アトラス/アークシステムワークス	2D対戦格闘
クイズマジックアカデミー 賢者の扉	KONAMI	オンライン対戦クイズ
雷電III(NESiCA×Live)	モス	シューティング
雷電IV for NESiCA×Live	モス	シューティング
HOMURA(NESiCA×Live)	スコーネックエンターテイメント	シューティング
シャイニング・フォース クロスエリュシオン	SEGA	ネットワークアクションRPG
●2012年4月稼動予定タイトル		
怒首領蜂 最大往生	ケイブ	縦スクロール型シューティング
●2012年春稼動予定タイトル		
機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト	バンダイナムコゲームス	チームバトルアクション
カードで連結!電車でGO!	タイトー	シュミレーション
鉄拳アンリミテッド(仮称)	バンダイナムコゲームス	3D対戦格闘
●2012年夏稼動予定タイトル		
ガンスリンガー ストラトス	スクウェア・エニックス	オンラインチームバトル
DARK ESCAPE 3D	バンダイナムコゲームス	3Dホラーガンゲーム
マジカルミュージック	タイトー	体感リズムゲーム
DanceEvolution ARCADE	KONAMI	音楽ゲーム
maimai	SEGA	音楽ゲーム
UNEDER NIGHT IN-BIRTH	エコール/フランスパン	2D対戦格闘
●2012年稼働予定タイトル		
ギルティギア イグゼクス アクセント コアプラス	アークシステムワークス	2D対戦格闘
●稼働日未定タイトル		
パズルボブル(NESiCA×Live)	タイトー	パズル
ザ キング オブ ファイターズ XIII クライマックス	SNKプレイモア	2D対戦格闘
SEGA CARD-GEN MLB	SEGA	カードゲーム
レベルファイブ ステーション イナズマイレブン ストライカーズ 2012 エクストリーム	レベルファイブ	カードゲーム
OPEATION G.H.O.S.T.	SEGA	ガンシューティング
ゲーセンラブ。	トライアングル・サービス	アクション&シューティング

ARCADIA DATABASE ~今月の人気ゲームは?~ (2012年1月20日~2月19日集計)

ビデオゲーム部門

1	鉄拳TAG TOURNAMENT 2 <バンダイナムコゲームス>	248.7pt
2	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス <バンダイナムコゲームス>	193.9pt
3	SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION <カプコン>	185.3pt
4	ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル <バンダイナムコゲームス>	151.2pt
5	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN <セガ>	143.9pt
6	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II <アークシステムワークス>	138.5pt
7	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス>	130.2pt
8	AQUAPAZZA -AQUAPLUS DREAM MATCH <アクアプラス/エクサム>	115.3pt
9	MELTY BLOOD Actress Again Current Code <エコールソフトウェア>	99.4pt
10	GUILTY GEAR XXAC <アークシステムワーク>	86.1pt

大型筐体部門

1	麻雀格闘倶楽部 <KONAMI>	266.4pt
2	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	234.5pt
3	クイズマジックアカデミー8 <KONAMI>	197.5pt
4	三国志大戦3 WAR BEGINS <セガ>	190.7pt
5	LORD of VERMILION Re:2 ~慟哭~ <スクウェア・エニックス>	185.1pt
6	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 Evolution <セガ>	175.5pt
7	beatmania IIDX 19 Lincle <KONAMI>	150.5pt
8	戦国大戦-1560 魔王上洛す- <セガ>	148.3pt
9	REFLEC BEAT limelight <KONAMI>	133.9pt
10	シャイニング・フォース クロスレイド Version.B <セガ>	120.6pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

LORD of VERMILION Re:2 ~慟哭~

1月にVer.UPした『LoV Re:2 ~慟哭~』。コラボでの話題作りやユーザーのニーズにこたえる調整も相まって新規参入者も増加。今後もこの勢いは続きそうだ。

エンターブレイン刊『まおゆう魔王勇者』とのコラボをはじめ、今作でも多数のゲスト使い魔が参戦!

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順):アミューズメントパークNASA/アムネット五反田店/大久保アルファステーション/カレッジスクエア/ゲームヴィクト盛岡/GAME41/ジョイプラザ加古川店/心斎橋ギーゴ/高田馬場ゲーセン・ミカド/DEEP/プレイハード 50 春日井店/ミラクル静岡店ほか

アーケードサウンド調査団

Text:げっつ☆先生
イラスト:ワンカップP

アーケードゲームについての音楽情報をお届けしている「アーケードサウンド調査団」。今月は、USTREAMでライブ配信された歴史的番組、「ゲームミュージックナイト　～[H.]　vs　ZUNTATA～」についてお伝えいたします。

今月の「ただいま調査中！」

気になる音はどこかにないか、ピピ子団長のアンテナがピピっと反応。どうやら今日は参考文献を調査中。とっても研究熱心な団長なのでした。——いやあ、それにしてもねおじおさんは面白い！

歴史的なUSTREAM生放送が実現

[H.] vs ZUNTATA
ライブ放送現場 潜入調査リポート

セガの[H.]とタイトーのZUNTATAがメーカーという枠を飛び超えてコラボレーションを実現。そのライブ放送現場への潜入に成功したサウンド調査団が、歴史的な一夜の模様を報告いたします！

[H.]　（写真右から）西村ケンサク、光吉猛修、Hiro。昨年に結成10周年を迎え、ライブ、ファー[illegible]
ZUNTATA　（写真左から）土屋昇平、小塩広和、石川勝久。83年より、あらゆるタイトーゲームの音を手掛けるサウンドチーム。ZUNTATAの名称になったのは87年から。

メーカーの垣根をひとっ飛び！歴史的なUSTREAMライブ配信

去る1月21日、USTREAMのライブ配信にて「ゲームミュージックナイト ～[H.] vs ZUNTATA～」が放送された。セガのサウンドユニットである[H.]とタイトーのサウンドチームであるZUNTATAがメーカーという垣根を超え、さまざまなお題に沿って対決形式で共演するという夢のような番組だ。

年末にその第一報を受けた我々サウンド調査団一同はというと、「なんだってー⁉」と困惑するも3秒後には当日の会場への潜入方法をしれっと考案していたという。皆様に現場の熱気をお伝えするためであって、いちファンとして直接見たいと駄々をこねたわけでは決してありませんよ、ふっふっふ！

さて、期待に胸を膨らませ潜入を試みた放送会場。18時から繰り返されている入念なリハーサルを経て、時間は放送開始の22時まであとわずか。既に配信ページには、2500人ものファンが待機済みというから驚きだ。やがて皆が心待ちにしていた奇跡の夜は、日本一歌のうまいサラリーマン（＝光吉氏）の咆哮によって幕を開けるのであった……。

往年の名曲からロケテ中の最新曲までテーマに沿った楽曲対決！

放送が開始されたそこには、我が目を疑うような光景が広がっていた。ZUNTATAが誇る名曲のひとつ『ニンジャウォーリアーズ』の“DADDY MULK”を、なんと[H.]がライブで演奏をしているではないか！　これには視聴者はもちろん、会場内の関係者たちまで大興奮。『デイトナUSA』や『バーニングレンジャー』のボーカルでもおなじみ、光吉さんの歌声が光る[H.]ならではのアレンジに、ボルテージはいきなりマキシマム最高潮！

演奏が終わると、さっそくゲームジャンル別の楽曲対決の始まりだ。これは、シューティングやアクション、レース・ドライブといった各ゲームジャンルごとに、新旧問わずお互いのメーカーからの楽曲を披露し合うといったものだ。ほかにも、基板に積まれた音源をテーマとした対決や、実際にゲームをプレイしての対決、変わったところでは自社ゲームセンターの店舗内で流れているテーマソング対決など、さまざまなバトルで楽しませてくれた。さらにトークではそれらにまつわる当時の裏話

（左）[H.]が演奏するHiro師匠アレンジの“DADDY MULK”！　かの有名な三味線ソロは、ベースによって弾かれていた。／（中）番組では各種対決やトークが繰り広げられた。／（右）基板対決コーナーのために用意されていた基板には、かなりのレア物も。

（左上、左下）ZUNTATA演奏の"アフターバーナー"は小塩さんのアレンジ。[H.]メンバーも大興奮！

（中上）iPhone／iPad対応グルーヴゲームの『GROOVE COASTER』プレイ対決で、サウンドディレクターへのハンデとして目隠しをされる小塩さん小塩さん。この日一番の山場であった（笑）。／（中下）男の生き様が垣間見られる、ZUNTATA出題のクイズに気合いで回答する光吉さん。／（右）番組の最後を飾った[H.] & ZUNTATAの"電車で電車でGO!GO!GO!"ライブ演奏。光吉さんと石川さん（ぱぴ～）による、二大ボーカリストが夢の共演！

までもが飛び出し、それはもうとてつもなく贅沢な内容に！　ああ、家に帰ってお酒でも飲みながら視聴したい！　……や、やだなあ、冗談ですよ～ハハハ。

最後はまさかのコラボレーション最高潮の盛り上がりに！

今回の放送は、すべてにおいて「対決」がテーマ。[H.]がZUNTATAの楽曲を演奏したということは……。そう、お返しにとばかりZUNTATAによるセガサウンドの演奏もあったのである。番組中盤に訪れたそれは、ZUNTATAアレンジによる"アフターバーナー"！　このライブ演奏に会場内は再びの大興奮。それを象徴するかのように、番組の同時視聴者数は5000人を突破したのであった。ビバ！

だがしかし、それだけでは終わらなかった今回の対決。なんと番組の終盤には、お互いの楽曲をアレンジしあう「アレンジ対決」が勃発！　[H.]からHiro師匠のアレンジによる『ダライアス』の"CAPTAIN NEO"、ZUNTATAから土屋さんのアレンジによる『スペースハリアー』が披露されるやいなや、会場のみならずツイッター上でも大反響が！　すでに日付が変わった深い時間であるにもかかわらず、視聴者数が増えるという快挙を見せた。

お互いも新たな発見をして、今後も多く交流していければという今回の歴史的コラボレーション。最後には[H.] & ZUNTATAによる"電車で電車でGO!GO!GO!"がライブ演奏され、最高潮の盛り上がりの中、幕を閉じたのであった。家で視聴している方たちは、興奮しすぎて眠れなかったのでは（笑）？

ちなみに記念すべき初の共同作業は、今回の放送で使われていたジングルの制作だったという。今後ももっともっと共同作業しちゃってください！

INFORMATION

ファーストアルバム&ライブ盤絶賛発売中！

[H.]は10周年記念CDとしてのファーストアルバムが、ZUNTATAは昨年開催された単独ライブの模様を収録したCDが現在発売中。まだ聴いていないという人は、この機会にぜひ！

「[H.] 1st Album」（右）　3,150円（税込）発売元：ウェーブマスター

『DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE Live in O-EAST -revolt-』（左）　DVD付き初回限定盤 3,990円（税込）／通常盤 3,150円（税込）　発売元：エンターブレイン　※「エビテン」専売

生放送終了直後！ [H.] & ZUNTATA インタビュー

——お疲れ様でした！　深夜にもかかわらず同時視聴者数が5000人を超えて大盛り上がりでしたね。

内田（※）　実際、目標5000人とは言ってたのですが。

石川　目標としては高すぎるぐらいがいいよね、なんて話していたのですが、超えましたね～（笑）。

内田　言ってみるもんですよね。きっと4000人とか言ってたら、超えてなかったと思いますよ（笑）。

光吉　そういうのって意外と大事ですよね。

——[H.]としては、いつものUSTREAM放送と比べていかがでしたか？

Hiro　いつも『[H.]な夜』でやっているときはもっとくだけた感じなのですが……。

西村　いい意味でぐだぐだですよね（笑）。

Hiro　今回はサウンドチーム対決ということもあって、音源についてのマニアックな話などができたことは普段と違った感じで楽しかったですね。

——ファンの方たちは、今後ジョイントライブなども期待していると思うのですがいかがでしょうか。

石川　今回視聴してくださった方が全員来ていただけるといいんですけどね（笑）。

Hiro　5000人の会場！（笑）

内田　そうだったら、今すぐにでも企画します（笑）。……いや、1000人でもやりますよ！

Hiro　それだけの方たちが来てくだされば、イベントとして十分成立しますよね。

——今回のような機会が再びあるとファンの方も喜ぶと思います。次回を期待してしまいますが！

内田　もちろん、ファンの方々からのご要望が多くなってくれば実現の可能性も高まると想いますよ！

Hiro　せっかくこのようなつながりができたのですから、今後もやっていけたらいいですよね。

石川「やっているうちに、この放送が終わってしまうことが惜しくなってきたんです」　次の機会も期待しています！

（※）内田哉氏：株式会社ファラッド代表取締役。今回のUSTREAM放送の運営・設営全般や機器オペレートを担当。著書に『仕事で使えるプロ級USTREAMプロモーション』（秀和システム刊）がある。元ZUNTATAのチーフプロデューサー。

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2012年1月15日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル（部門）	部門名（こちらにも）	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
AQUAPAZZA ver.1.5A		151,072,800	リア充（リアンノン戦が充実してる）TSP	ALL アロウン（シンプル）まーりゃん ラスボス前9,060万	GAME 41（北海道）
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	アサルトYゾーン	209,749,180	アイビス@特攻野郎Yチーム	ALL QUY	個人申請 プレイランドエフワンR（宮城）
	オリジンVゾーン	163,159,200	A.BOY	ALL	個人申請 ニューヒカリ（大阪）
	オリジンYゾーン	143,378,880	PAL@特攻野郎Yチーム	ALL Q-U-Y	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）
	オリジンZゾーン	213,921,700	PAL@ツィートでやる気もらいました!	ALL Q-U-Z Zボスタイムボーナス0点	個人申請 タイトーステーション池袋ロサ店（東京）
	ジェネシスJゾーン	278,911,200	ねこぴ	ALL ルートC-F-J	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
	ジェネシスKゾーン	264,085,600	ねこぴ	ALL ルートC-F-K	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
	ジェネシスWゾーン	257,241,700	小悪マン(帰)	ALL	個人申請 遊スペースマジカル（兵庫）
	ジェネシスYゾーン	202,688,420	みっしー@特攻野郎Yチーム（コング）	3面ALL QUY	個人申請 namco大阪日本橋店（大阪）
	ジェネシスZゾーン	295,371,300	地獄龍 H.S	ALL	つるまき（栃木）
	セカンドVゾーン	164,250,300	A.BOY	ALL	個人申請 ニューヒカリ（東京）
	セカンドYゾーン	139,229,170	浜撮り男爵	ALL QUY	GAME 41（北海道）
	ネクストIゾーン	162,445,700	KU@AKIBA	ALL ノーミス A-D-I	個人申請 ラくトス（東京）
	ネクストYゾーン	190,782,410	SU@特攻野郎Yチーム	ALL ノーミスQ-U-Yでも、秘中の秘だけは勘弁な!	個人申請 ルート408（東京）
	ネクストXゾーン	238,574,400	KU@AKIBA	ALL ネクストXゾーン（P-S-X ノーミス）	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	フォーミュラVゾーン	206,194,200	YUN@	ALL	個人申請 タイトーステーション旭サンモール店（千葉）
	フォーミュラYゾーン	193,385,800	ぴじょん・スミス@特攻野郎Yチーム	ALL QUY 秘中の秘炸裂!	個人申請 ゴジラ柏店（千葉）
	レジェンドKゾーン	215,868,100	CAT@OOD（大出ねこ）	ALL ノーミス CFK	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
	レジェンドYゾーン	192,555,510	ぴじょん・スミス@特攻野郎Yチーム	ALL QUY 通称：ハンニバル	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）
	レジェンドZゾーン	276,090,750	地獄龍 H.S	ALL	つるまき（栃木）
	外伝Lゾーン	224,915,260	STT(は)	ALL ノーミス CGL	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	外伝Vゾーン	180,054,800	RAYS@小鳩大好きマン	ALL	タイトーステーション福岡天神（福岡）
	外伝Yゾーン	178,307,850	IRD-KNM	ALL Q-U-Y	つるまき（栃木）
	外伝Zゾーン	258,229,900	T^3-TBC	ALL QUZ	GAME 41（北海道）
ブレイブルー コンティニュアム・シフトII Ver1.1	スコアアタックモード	8,055,451,922,800	とのお仕様-(F)	ALL ラグナ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
旋光の輪舞 DUO for NESiCAxLive Ver.2.32	レーフ	79,691,440	龍神TSP	ALL βカートリッジ スピード・爆撃	GAME 41（北海道）
鉄拳タッグトーナメント2		3'12"71	そうかパワー	ALL レイ・アーマーキング	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
新作					
KOF SKY STAGE	アテナ	30,202,070	宇宙全一おめたーす!へいへーい	2周ALL 連付 ノーミス 2-2で50万落ち	Game in えびせん（東京）
	テリー	27,474,070	世界の宇宙	2周ALL 連付	Game in えびせん（東京）
	庵	28,454,970	三茶鮫	2周ALL 連付 5面1ミス	Game in えびせん（東京）
エスプガルーダII	アゲハ	1,019,064,480	よず	ALL 残6 枠6 バリア0%	個人申請 GAME OFF 浜松（静岡）
デススマイルズ	フォレット・峡谷有り	643,127,452	太菱@ENSTの白往生2周ALL見たい!	ALL	マットマウスパートII（神奈川）
デススマイルズII 魔界のメリークリスマス ver.4.00	ウィンディア	1,302,776,621	ましこ	ALL 連同付 ライフ4 ボム3	スポラ九品寺（熊本）
星霜鋼機ストラニア	ストラニア・EXPERT	16,509,530	AFO	ALL Sランク×6	個人申請 セガアリーナ浜大津（滋賀）
赤い刀	参号機	533,804,500	AKF	ALL ライフ×5(削りあり) ボム×6	個人申請 ゲームフジ市川（千葉）
虫姫さまふたりブラックレーベル	オリジナル・パルム	3,765,534,637	だるるん@汚いギャラリー不在	ALL 残3 B2	マットマウスパートII（神奈川）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプC・ストロング 通常2周	798,828,675,321	豆腐メンタルマン@悔しさマキシマム	2周ALL 大佐蜂マキシマム無し	個人申請 プレイアイシー（神奈川）
	タイプA・ボム 裏2周	786,633,035,822	D助@SIZさん元気ですか	裏2周ALL	個人申請 埼玉レジャーランド春日部店（埼玉）
	タイプB・ストロング 裏2周	933,707,652,931	t2	裏2周ALL ヒバチマキシマム有り	個人申請 プレイアイシー（東京）
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプB・パワー	1,992,949,377,860	TAB-T.N	点滅ALL 連同なし	個人申請 アミューズメントエース津田沼（千葉）
レトロ					
ケツイ 絆地獄たち	通常モード タイプA	499,401,118	SPS@3度目の寸止めとは情けねぇ～	ALL 一周2.86億 残6 B0	マットマウスパートII（神奈川）
ナイトストライカー	Uゾーン	90,401,330	JMB-なかっぴ	ALL ALLパシフィスト ダブルロング破片あり	個人申請 ゲームコーナー ナポレオン（東京）
ナムコクラシックコレクション Vol.1	マッピーオリジナル	497,430	Y.F	ALL ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
バトルガレッガ	グラスホッパー	15,710,440	KMB@肉ハウス引越しのお知らせ	ALL 連付 鳥144万	個人申請 NOVAステーション（愛知）
バトルサーキット	キャプテンシルバー	39,647,000	あと少し。G.M.C.DUO(祖)	ALL 6956G 残0	個人申請 バンバン梅光園（福岡）
極上パロディウス	ペン太郎	4,948,600	思い出遠く褪せても…JMB	ALL[illegible] メカペン×3	個人申請 ゲームコーナー ナポレオン（神奈川）
首領蜂	Aタイプ	79,726,330	SOF-WTN	2周ALL	Game in えびせん（東京）
戦国ブレード	ユーニス	2,305,900	D.I	ALL 空無し	個人申請 セガ難波アビオン（大阪）
	翔丸	2,185,900	LCC-格安めぐみ航空	全2周ALL ショットボタン連付 クリア時残機×0	個人申請 BIG WAVE 伊丹店（兵庫）
大王		21,612,160	JMB-(文)	2周ALL 連付	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
忍		806,130	SYG-SINO@妥協という名の手抜き	ALL 連付	個人申請ハイテクランドセガミスト2（大阪）

次回集計

●次回の集計（アルカディア145号）は2012年3月18日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は3月21日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

GET THE TOP SCORE!! ～今月の講評～

■『ダライアスバーストアナザークロニクルEX』は今月も多数の申請がありました。中でも今バージョンから通常ルートに追加された機体・ジェネシスの躍進が目立ちます。得点倍率最大136倍を誇るαバーストビームは、攻略のしがいがある武器といえるでしょう。また、前回苦戦気味だった非バースト機体のオリジン、セカンドも健闘しています。なお以前の号にてクロニクルモードの集計希望を募りましたが、これに対してベナイン星系 シオンアスン 参考スコア（機体：外伝）の申請がありました。

■翔丸は約11年ぶり、ユーニスが約10年ぶりの更新となる『戦国ブレード』ですが、これはそれぞれ別のプレイヤーによる申請。全機体中、唯一220万点を超えていなかった翔丸は900点の僅差で更新しています。２周目７面のミスがなければ220万点超えもありえたそうなので、やや残念だったようですが、次回は大台突破を期待したいところです。ユーニスは約10万点ほどの伸びを見せており、稼ぎパターンの進化が推測されます。

■『KOF SKY STAGE』はアテナ、庵、テリーの3部門が更新。全キャラ中で唯一2000万点に到達していなかったアテナが一気に3000万点超えし、トップに躍り出ました。安定したプレイが難しいゲームですが、どのような稼ぎを駆使しているのか気になるところです。

■先日の10億点超えが記憶に新しい『エスプガルーダII』（アゲハ）ですが、今回の各面の点効率は6900万-1億4800万-2億5700万-4億4500万-6億1300万-8億3900万。合計で1000万点以上も上積みしています。まだ細かい稼ぎの進化が期待できそうです。

■『虫姫さまふたり ブラックレーベル』（オリジナル・パルム）はパターンを煮詰めて、前回からクリア時残機数が1増え、約1億2000万点ほどの上積み。今後、どこまで伸びるかが楽しみな部門です。

■『怒首領蜂大復活ブラックレーベル』（タイプB・パワー）は4面終了時1兆2000億点。4面でミスがあったようで、残念ながら2兆の大台には届きませんでした。

■『赤い刀』（参号機）は全機体中、唯一安定して伸びてきています。今回のプレイでは、4面ボス撃破時に、撃ち返し弾を使った256HITオーバーのつなぎに失敗。250万ほど落ちているそうです。次回の更新に注目しましょう。また、ほかの2機体の躍進にも期待したいところです。

■『ケツイ 絆地獄たち』（通常・タイプA）はじわりと更新して5億点直前。スコアネームから無念さが忍ばれます。次回こそは大台突破に期待したいところです。

■最近、毎月のように更新がある『ナイトストライカー』ですが、今月はUゾーンで申請がありました。ルートはA-C-F-J-O-Uの順を選択しています。Aゾーン、Oゾーンのボスでそれぞれロング破片を引き、結果として9040万点オーバーを達成しています。今回の申請にあたって368回プレイした中、9039万点台を10回出した後にやっと出たスコアだそうで、申請者は感無量のようです。

■セガのレトロ作品『忍』は、タイムボーナスと、忍術や手裏剣を使わないことで得られるステージクリアボーナスが重要ですが、今回のプレイではそれぞれ25,000×12、20,000×3、5,000×3を獲得。2-1、5-1で残機つぶしを実行。ボーナスステージはパーフェクトと、もう伸びる余地は少なそうですが、申請用紙にはまだ余裕ありとのコメントがありました。

■ほかにも、古い作品では『極上パロディウス』（ペン太郎）で更新あり。1面46万、4面140万、5面181万、一周時223万。SPL1機目～5機目までの点効率はそれぞれ、270万（47万）-319万（49万）-379万（60万）-435万（56万）-494万（59万）。

■集計用紙についての連絡

個人申請用紙を送付する際には項目の確認をお願いします（特に部門名にはご注意ください）。達成店舗でスタッフの方から印をもらうのをお忘れないよう、お願いいたします。複数の申請用紙を一度に送付する際には、封書での一括送付を推奨します。各用紙の裏に住所氏名等必要事項をご記入の上、封書の表に、同封されている申請用紙の数をご記入いただけると助かります。

告知

メールアドレス変更のお知らせ

2011年12月30日から、お問い合わせ用のメールアドレスが以下のものに変更になりました。それ以前のアドレスは使用できなくなりますので、送信の際はご確認お願いいたします。FAX番号ほか、問い合わせ方法などに変更はありません。従来通り、件名には必ず「ハイスコアについての質問」とご記入下さい。

●新アドレス
hi_score2012@arcadiamagazine.com

告知

『ダライアスバーストACEX』本誌タイアップイベント「アルカディア杯」開催決定！

「シルバーホーク杯」、「争奪！アイアンフォスル杯」など、さまざまなコンセプトのオンラインイベントがさかんに開催されている『ダライアスバースト アナザークロニクルEX』。本作と「月刊アルカディア」とのタイアップイベント「アルカディア杯」が開催されることがついに決定！

「アルカディア杯」は、ほかのオンラインイベントと同様、ゲーム中の「イベントモード」内で楽しむことができる。開催期間は3月下旬を予定。細かいレギュレーション等の情報は、下記公式サイトにて告知される予定。乞う、ご期待！

●ダライアスバースト アナザークロニクルEX
http://darius.jp/dbac/index.html

新たに追加・変更されるルール

NESiCAxLive収録の過去作タイトルについて

NESiCAxLiveに再収録されるタイトルについては、情報が入り次第、弊誌ブログ等で告知します。基本的に、バランス調整が入ったものについては従来の別作品として、入らないものについては、同じ作品として集計する方針です。

ハイスコア通信

●GAME41（北海道）
ATSさんは大久保アルファステーションさんの常連だったのか！　知らなかったー。

●つるまき（栃木）
『ダライアスバーストアナザークロニクルEX』3台あります。NESiCAの『BBCSEX』11セット20台稼働中!! BB遠征対戦お待ちしております。レトロゲームもいっぱいありますので、ぜひ一度ご来店ください。

●大久保アルファステーション（東京）
当店では、稼働していないタイトルでも、ご予約があれば設置可能です。ハイスコアの申請にもご活用ください。詳しくは、当店メールアドレスまでお願いいたします。

●えの木（高知）
京と庵も、もういい歳だろう。いつまで手から火を出してんのかな。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2012@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

番外編「HighRoller's melancholy」

原作：丸山博幸（グレフ）　文：永川成基　Illustration：高山瑞季

旋光の輪舞 SENKO no RONDE DESIRES ROULETTE

センコウノロンド デザイアーズルーレット

── G.S.O. ことゴディヴァ保安機構（Goddiver Security Organisation）とは!
　宇宙の平和を守り、宇宙犯罪から人々を守る、愛と正義の宇宙警察である!

　もしG.S.O. 警察手帳、なんてのがあれば、最初のページはこんな感じで決まり!
　残念ながらG.S.O. はこんなアツい組織じゃないし、そもそもG.S.O. 警察手帳なんてものも存在しないんだけど、こういうのは気持ちが重要なのだ!
　そんなわけで、G.S.O. 保安部4課、ランダー隊所属の私、ペク・チャンポは、日夜悪いランダー乗りをブッ飛ばす仕事をしている。
　ランダーというのは船外活動用の宇宙服をルーツに持つ、外殻式搭乗ユニットのこと。単体でコロニー間をいったりきたりできる航続能力と、低重力環境下でもらくらく作業をこなす器用さ、それにパワーを持っており、何よりカッコイイ!
　昔は、選ばれた者だけが操縦できる憧れの乗り物だったんだけど、近ごろは民間にも普及し、あちこちで活躍している。今や人々の暮らしに欠かせないものになったランダー。けど、その普及にあわせて犯罪に使われてしまう事も増えてきた。
　ランダーは宇宙戦闘の主力兵器にも使われてるほどなので、ランダーを取り締まる事ができるのはランダーだけだ。
　このランダー犯罪が、なかなか厄介なのよねー。
　作業用ランダー同士のケンカで、建設中の建物がきれいな更地に逆戻り、なんてのはかわいいもの。痴話ゲンカの果てにコロニーを巻き込んで無理心中をはかろうとするヤツとか、浄水プラントを盾にランダーで立てこもったあげく、小惑星帯に逃げ込んじゃうとか。ロクでもない使い方をする連中がボンボン出てくる。
　宇宙の平和とランダーを愛する私、チャンポとしては、ランダーを悪用する連中は絶対に許せない。そういった犯罪者連中を血祭りにあげる……じゃなかった、逮捕するのが私たち保安部4課ランダー隊の役目なのだ!

……そんなわけで、ビシビシ取り締まりたいのはやまやまだけど、出撃の指示が出るのは、たいてい事件がこじれて、取り返しの付かない状況になってから。
　というのも、保安部には捜査権が無く、捜査課の捜査により、関係各部署の稟議を経て、ようやく逮捕状が出る。一応、逮捕状が無くとも出撃できる『緊急出動』や『部署支援』などの制度はあるものの、部署間の縄張り争いやらなにやらで、保安部への出撃要請をなかなか出してくれない。
　ようやく出撃するころには、いろいろ手遅れになっていることがほとんどだ。
　したがって、毎回毎回何もかもブッ飛ばさなくては解決不能な状況なのだ。
『始末書の女王』だとか、『保安部の疫病神（カラミティ）』とか『チャンポ・ザ・クラッシャー』などと不名誉なニックネームで呼ばれるのは、決してチャンポがガサツな性格で何でもかんでも壊しまくっているからではない。
　こんな状況になるまで出撃できない制度が悪いのだー!
　捜査権が無いばかりに、犯人を見逃すしかなかったこともある。もっと早い段階から事件に関わることができたらいいのに……。それは、過去の苦い経験から得た、チャンポの心からの願いだ。
「てなわけで、捜査権を持つ『ランダー捜査部隊』が絶対に必要なわけなのよ。わかったかな?　ツィーラン君」
　事務椅子をクルリと回転させ、チャンポは隣席のランダー隊員、ツィーランに身体を向けた。
　ツィーランは無言のまま、チャンポの椅子を回転させ、デスクの始末書と向き合わせる。
「と・に・か・く!　今の保安部みたいなまどろっこしいやり方じゃあ、私の大きな才能を持て余すだけなの!」
　チャンポはなんとか始末書から逃避しようと必死だ。
「はいはい。それは分かったから」
　ツィーランは肩をすくめた。
「でしょでしょ。それで折り入って頼みがあるんだけど……」
「今回の件は姉さんが悪いんだから。始末書は手伝わないよっ」
　ぐっ。ツィーランにバッサリと切られ、チャンポは自分のデスクにつっぷす。
　近ころのチー坊は生意気だ。反抗期ってやつかもしれない。
　そんなわけで、今日もチャンポは始末書の山に押しつぶされていた。

　それから数日後、二人に突然の辞令が下ることとなった。
『G.S.O. 保安部の解体に伴い　火星支部への異動を命ず』
　辞令を受け取った二人は、「解体」の文字を見て血相を変え、すぐさま彼らの隊長である三条 櫻子に問い詰めたものの、それは凶悪犯罪に対応可能な、ランダー捜査部隊の新設に向けたものであった。
　チャンポの望みは、既にG.S.O. の正式な計画として、動き始めていたのだ。

■ G.S.O. 火星支部　新保安部［休憩スペース］

「無い!　ない……なぁーい!!」
　泣く子も黙るG.S.O. 火星支部。
　その飾り気の無い、いかにも『お役所』な建物に、チャンポの場違いな叫び声が響き渡った。
「ちょっと姉さん、どうしたの?」
　あわててツィーランが休憩スペースに飛び込むと、部屋の真ん中でチャンポが仁王立ちをしていた。
「これが落ち着いていられるかっつーの!」
　現在、チャンポとツィーランの二人は、G.S.O. 火星支部『新保安部（仮称）』に所属している。
　新部署発足に向けての研修として、さまざまな部署の志願者が集められた寄り合い所帯だ。
　そんなわけで、さすがの姉（チャンポ）さんも、しばらくはネコ

をかぶってくれるだろう……そうツィーランが考えた矢先、一週間も経たずにこれだ。はっきり言って考えが甘かった。
「とにかく無いのよ!」
　休憩スペースの扉が開いた。
「どうした?　無くし物か?」
　渋い顔であらわれたのはジャスパー・ヒルキット・本郷。火星セクション捜査課から新保安部に参加することになった捜査官だ。
　恐縮するツィーランを気にせず、チャンポは人差し指をびしっとジャスパーに向けた。
「ここには『潤い』が、無い!」
　得意顔のチャンポ。にじみ出す“うまい事言ってやったオーラ”にツィーランは頭を抱える。
「捜査官にそんなものは必要ない」
　ジャスパーは全く動じず言い放った。
　この人、ボケ殺しだ……。
　ツィーランの胸に、ほのかな期待が芽生えた。本郷さんなら姉さんの暴走を止められるかも知れない……。
「こんな殺伐とした休憩スペースじゃ何事もうまくいかないわ」
「殺伐ではなく、必要十分だといってもらいたい」
　ジャスパーはケンカ腰のチャンポにも動じない。
「殺伐で悪けりゃ殺風景!　風景を殺すと書くのよ。コロシは犯罪よ」
「何を言って……意味が分からん」
「ですよねー」
　ツィーランもジャスパーに同感だ。
「と・に・か・く!　昼休みといったらティータイム!　『お茶』が欠かせないでしょ!」
　両手をふりあげるチャンポ。
「お茶ならあるだろう」
　ジャスパーはドン、とテーブルにヤカンを置いた。使い込まれ、ベコベコになったヤカン。横腹にはマジックで整備部と書かれ、さらにその文字を二重線で消してある。
「ラグビー部か!」
　チャンポはいきなりヤカンを持ち上げると、グビリとラッパ呑みした。
　ぷはぁ、と一息。
「これのどこがお茶なの?　こんなのはただのお茶の味がついた水道水よ!」
　ドカン、とヤカンをたたきつけるチャンポ。
「はわわ、すみません。お茶パック入れ替えるの忘れてました!」
　その剣幕に怯えながら火星支部の新人警察官、ディクシー・デュティユーがお茶パックを抱えてやってきた。ディクシーは自分の頭くらいあるヤカンにドボドボとお茶パックを投入する。
「よ、よかったね姉さん!　これでバッチリお茶だよ♪」
　なんとか騒動を収めたくて、ツィーランはチャンポをなだめにかかる。
「そうそう、これでお茶に……」
　ヤカンから再びグビリとガブ呑みするチャンポ。そのままヤカンをテーブルにたたきつける。
「……って違う!　そういうことを言ってるんじゃなーい!　どこの世界にこんな殺伐としたティータイムがあるっての!」
　一度はノッたものの、返しで切れるチャンポ。
　殺伐としているのは姉さんじゃないか……そうツィーランは思ったが口には出さない。
「ありえないのは君の素行の悪さだが……、まあいい。必要なものがあれば聞こう」
「はじめからそう言えばいいのよ。耳の穴かっぽじってよく聞きなさい」
　ジャスパーの最大限の譲歩を踏みにじる、傲岸不遜を絵に描いたようなチャンポ。彼女の辞書に。遠慮の文字は無い。
「まず、充実したティータイムに必要なのは、快適なスペース!そして空間を彩る器!　もちろん美味しいお茶は必須!」
　喜々として要望を並べ立てるチャンポ。
　月面本部にいたころ、保安部四課のティータイムは充実していた。おいしいお茶と甘いお菓子、それに気安いおしゃべり。ツィーランは新しい環境になって初めて、ティータイムが、どれだけ過酷な任務の励みになっていたかが分かった。
　ティータイム無しの休憩時間が物足りないのはツィーランも同じだ。それに、情報交換にも役立つし……。きっと姉さんは、発足したばかりのチームがうまくいくように思ってこんな要求をしてるんだ……。
「……そして主役のお菓子は超・重要!　そうね……ルナルージュのシフォンとかどう?　あ、でもこれは月面からお取り寄せになるわね……食後にはマッサージなんてのもいい!　さらにお昼寝タイムまであったら、もう女王さま気分ね!」
　前言撤回。姉さんは、ほとばしる欲望をダダ漏れにしてるだけだ……。
「って、待ちなさい、そこ!」
　チャンポは黙って休憩スペースから出て行くジャスパーを呼び止めた。
「それが君の要求か」
「そうよ。あんたもいいなって思ったでしょ?」
　満面の笑みでチャンポは言う。
「まったく。1ミリも心を動かされなかった」
　ジャスパーはパーフェクトに無感動だ。
「わっかんないヤツねー。ようし、こうなったらランダー戦で白黒つけましょう!　シミュレーション室に来なさいっ」
「待て、なぜそうなる?」
　はじめてジャスパーの表情が揺らいだ。
「言っても分からないんだったら体で覚えてもらう!これがハイランダーの流儀よ!」
　出たよ姉さんのめちゃくちゃな流儀……。
　よく分からない勢いで周りを巻き込むチャンポのパワーにツィーランは舌を巻いた。
「やれやれ……まぁいいだろう。ボクもランダー操縦の訓練をやろうかと思ってたところだ」
「またギッタンギッタンにしてやる!」
　チャンポは火星に到着したその日、ジャスパーのシミュレーション訓練中に乱入し、彼に勝利している。それ以降、何度か模擬戦を行なっているが、結果はすべてチャンポの勝利だ。
「過去にこだわるタイプか。大成しないぞ」
　ジャスパーは余裕の笑みで挑発する。ただ負けていたわけではない。この数日の訓練で彼なりの手応えをつかんでいた。その上で仕掛けた心理戦だ。
「何ですって!　二度とそんな口たたけなくしてやるわ!」
　チャンポはジャスパーを引っ張るようにして休憩室を出て行った。

■シミュレーション室

　アーマーゲージがゼロになった。VANISH状態の警告音が鳴り響く。
「やばっ……」
　警告に気を取られた瞬間、チャンポの視界からジャスパーのランダー『サイガ』が消えた。
　このままでは危険だ。回避行動を取らなければならない。
　ひとまず距離をとる!
　チャンポは愛機シトロネットSTのスラスターを解放、機体を高速移動させた。
　高速で流れるシミュレーション空間の星空。その片隅に、チャンポの目はサイガを捉えた。
「そこだ!」
　ダッシュ中に、主武装であるストラップガンを全弾発射、サイガにたたき込む……。
「やった大逆転!」
　チャンポは勝利を確信した。
『残念。そこではない』
　サイガの影から、もう一体のサイガが出現する。
「ぶ、分身!?」
　全弾発射があだになった。ストラップガンのリロードを行なうあいだ、シトロネットSTはダッシュの加速で与えられた運動量に従い、スライドしていく。
　その先に、サイガから放たれた巨大なシュリケンが『置いて』あった。
「ちっ!」
　チャンポの反応は素早かったが、物理法則には勝てない。慣性を殺し機体を立て直すまでには不可避のタイムラグが発生する。
　見えていながら、機体は吸いこまれるように巨大なシュリケンに向かって行く。
　シトロネットSTに、シュリケンが突き刺さり……シミュレーターは無情にシトロネットSTの大破を告げた。

「うっそ!　負けた!」
　レバーを握ったまま、シミュレーターのコンパネに額をぶつける。
「油断したぁ……」
「考え無しのダッシュ攻撃が敗因だな」
　ジャスパーの口調は冷静だが、口の端が笑っている。喜びを隠しきれないようだ。
「これまで完全勝利!　だったのに～」
　チャンポはコンパネにつっぷしたまま、じたばたと悔しがる。
「別にお世辞ではないが……君の方が実力は上だろう」
　ジャスパーはさらりとチャンポの腕前を認めた。
「え?」
　褒められたことに驚き、チャンポは顔をあげる。
「とは言え、昨日とまったく同じ手の内なら、ボクでも対処できる。もっと頭を使え」
　そう言ってジャスパーは自分のこめかみを指でたたいた。
「くっそ～」
　悔しがるチャンポ。
　ジャスパーは憎まれ口をたたきながらも、チャンポの実力は認めていた。たった数日のシミュレーター訓練を通じて、明らかに操縦技術が成長した事を実感していたからだ。

登場人物

ペク・チャンポ Back Changpo

民間警察「G.S.O.」の保安部4課に所属するランダー隊員。ランダーの操縦技術は高く、エース級「ハイランダー」レベルの腕を持っているが、短気でガサツな性格がすべてを台無しにしている。

ツィーラン Cuilan

チャンポと同じく保安部4課所属。とある事件の被害者であったが、4課隊長の三条櫻子に保護され、GSO入隊に至る。4課のマスコット的存在かつ仕事もできるのだが、チャンポとコンビを組むとなぜか破壊力を増す。

ディクシー・デュティユー Dixie Dutilleux

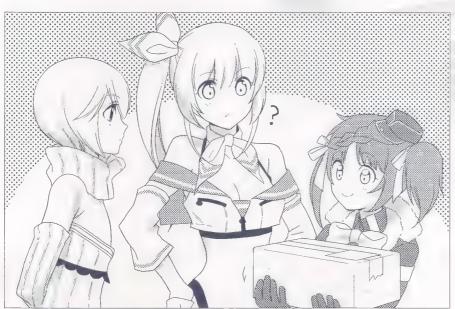
GSO火星セクション所属の新人オペレーター。ランダー乗りに憧れたが、基礎体力測定で免許不合格に。以降、ランダー隊のサポートに回る。「強くて正しい正義の味方」に憧れ、新保安部の研修に志願参加した。

最も第一印象は最悪だった。本部の厄介者を押しつけられたに違いないと思ったのだが、今ではこの人選にも、意味があるのだと確信している。
もちろん、そんな事をジャスパーは口に出さない。ただ、勝ち誇った眼差しでチャンポを見ているだけだ。
「こんなはずじゃ……。やっぱり、ティータイムが無いのがいけないのよ!これじゃ調子が出ないー!」
ジャスパーの本心など知らず、往生際の悪いチャンポの嘆きが、シミュレーション室に響き渡った。

■ G.S.O. 月面本部　保安部４課

チャンポとツィーラン。自称『G.S.O. 最強コンビ』が火星へ異動となって以来、G.S.O. 月面本部の保安部４課には平穏な時間が流れていた。
二人の隊長である三条櫻子は、驚くほどスムースに日常業務が流れていく事に、逆に戸惑っていた。チャンポの始末書も無ければ、壊した施設の賠償金見積もりも、他部署からの苦情の対応もない。以前の激務を思えば、天国のようだ。
とはいえ、すべき事、考えなければならない事はいくらでもあった。
ここのところキナ臭い火星のハルモニア自治領だが、それを隠れ蓑にオペラ社の軍事部門が活発に動いている。その上 G.S.O. の親会社であるゴディヴァ社にも不穏な動きが見え隠れする……。
櫻子は検閲フィルタを刺激しないよう留意しながら、分かる人間にだけ分かる表現で、とある人物に調査のメールを送った。その人物の名はアレッサンドロ・ジラルディーニ。火星支部のベテラン捜査官で、櫻子が信頼している“数少ない”味方だ。
メールを送信すると、櫻子は目を閉じて、大きく息を吐き出した。休息が欲しい。
休憩スペースで、櫻子は一人、ゆっくりと時間をかけて、お茶を淹れる。
「一人のティータイムか。なんだか味気ないわね……」
ぽつりと言葉がもれる。そんな自分が意外だった。
以前、櫻子は孤独の中に居場所を見いだしていた。あのころの自分からは考えられない心境だ。
「私も……変わったわね」
自嘲の笑いをもらすと、紅茶の表面がゆれた。
携帯端末が鳴り、ボイスメールの到着を知らせる。G.S.O. の業務用秘匿回線経由だ。
発信者はツィーラン。月面と火星宙域の間の通信は数十分のタイムラグがあり、リアルタイムの通信回線は使われない。
『お、お久しぶりです、櫻子隊長』
なんだか仰々しく、緊張した声のツィーラン。その後ろからチャンポが割り込んできた。
『たいちょー?　カラッカラですよ、火星はー!』
『ちょ、姉さん、割り込まないでよ!』
マイクから離れて、二人のじゃれあいが聞こえてくる。
『お菓子!　お菓子送ってください!　ルナルージュのシフォン・ケーキ!』
面と向かってないと思って、チャンポは言いたい放題だ。
環境が違っても、二人は元気にやっているらしい。
「……仕事の話がまったく無い、ってのが、もう、ね」
あきれながらも、うれしそうな笑顔を見せる櫻子だった。

■ G.S.O. 火星支部　新保安部

ツィーランとチャンポの二人が、火星支部での勤務にもようやく慣れてきたころ。
月面本部からチャンポとツィーランに荷物が届いた。
「よいしょっと。お二人にお届け物であります」
ディクシーの抱えてきた荷物に、チャンポが飛びつく。
「え?　だれから?」
「それが……送り主の名前が書いてなくて。不思議であります。普通、差出人が登録されていないと宇宙便は送れないのですが」
ディクシーの話を聞いて、チャンポが伸ばした手をひっこめる。
「……開けてみようよ」
ツィーランがチャンポをつつく。
「よし、任せた」
荷物を押しつけるチャンポ。
「姉さん……」
二人とも、心当たりはあった。こういう“イタズラ”をするのは多分、隊長だ。
「チー坊、油断しちゃだめよ。あの人のことだから、何を仕掛けているか……」
「ま、まさか……ねぇ?」
二人の様子を不思議そうに見ていたディクシーが、ツィーランのビビリぶりに、ひえっと身構える。
「な、中身は何でありましょうか?」
「爆弾とか」
チャンポの脅かしに、ツィーランはビクッと反応した。
「やめてよ姉さん!」
「ごめんごめん」
「じょ、冗談でも不謹慎であります!」
「可能性がゼロじゃないからね。あの隊長(ひと)の場合は……」
チャンポの脳裏に隊長のしごきが駆けめぐる。
「さ、差出人は何者なのでありますか……」
「一言で言うと……鬼?」
鬼の居ぬ間に言いたい放題のチャンポ。
「はわわわわ!」
怯えるディクシーから荷物を押しつけられ、仕方なくチャンポが荷ほどきを始めた。
中から現れたのは、ティーセット一式。
わあ、と三人は歓声をあげる。
同時に、櫻子の声が流れ出した。ボイスメッセージだ。声だけだと分かっていながら、チャンポは条件反射で身を固くする。
『潤いもいいけど、仕事はしっかりしなさいよ!』
いきなりのコメントに、パンと両手をあわせて拝むチャンポ。
「さっすが隊長!　潤い、いただきました!」
「もう、さっき鬼とか人でなしとか散々言ってたくせに〜」
ツィーランが喜びながらツッコミを入れる。
『あ、そうそう。近々、私も火星支部(そっち)いくかも。研修の成果、楽しみにしてるわよ♪』
そう言って櫻子のメッセージは終わった。
「やったね!　姉さん。隊長来るって!」
既にチャンポの姿は消えていた
「…ってあれ?　姉さん?」
いつの間にやら、テーブルにはティーセットが並びはじめていた。
「早い……。早すぎるよ姉さん」
「潤いに飢えてたのよ!　もうガマンできない!」
チャンポは獣のように、カップをくるんでいた梱包クッションをむしっている。
「ガツガツしないでよ、もう〜」
そう言いながらも、テーブルに並んだ、かわいらしいティーセットを眺めていると、ツィーランは気持ちが盛り上がってくるのを感じた。
「やっぱり、こういうのって大事よね〜」
三人でティーセットを囲み、わいわいともりあがっていると、いきなり背中から声をかけられた。
「これこれ、待ちなさい諸君」
振り返ると、そこに立っていたのは捜査課のアレッサンドロ警部だ。
チャンポの顔に、騒ぎすぎた!　ツィーランの顔に、怒られる!　という表情が浮かぶ。
「盛り上がるのはいいが、諸君らは大事な事を忘れておるっ」
「ご、ごめんなさい!」
緊張に耐えられず謝ってしまうツィーラン。
「ん?」
アレッサンドの顔に疑問符が浮かんだ。
「え?　だって……」

ツィーランの顔にも疑問符が浮かぶ。
アレッサンドロはかわいらしいラッピングの箱を取りだした。
「今日、通りの向かいに菓子屋がオープンしておっての……そりゃ、おみやげ!」
かわいいケーキ箱を手にうれしそうな笑みを浮かべるアレッサンドロ。
チャンポとツィーランは顔を見合わせ、飛び上がった。
「やったー!」
「今こそティーセットの真価を発揮する時であります!」
ディクシーもいそいそとお茶の準備を始める。
こうして、チャンポとツィーランは、G.S.O. 火星支部において優雅なティータイムを取り戻すことに成功した。
順風満帆の職場環境を得た彼女たち。
だがこの先、二人を恐ろしい事件が待ち受けていようとは……神ならぬ身には、知るよしもなかった。

■ G.S.O. 火星支部　新保安部
[事件当日　15:20]

「あー! 私、火星（こっち）来てから、まだ一枚も始末書を書いてない!」
デスクでチャンポが歓声をあげた。
「書かないのが当たり前なんだよ姉さん……」
ツィーランは当然のツッコミをいれる。
新保安部での研修期間中ということもあり、ランダーの搭乗回数は激減していた。
特に格闘を要する事件も発生しておらず、もっぱらシミュレーターばかりの毎日である。ランダーに乗らなければ、始末書が増えることもない。
代わりにチャンポのストレスは増えっぱなしであったが、ティータイムという万能薬でなんとかバランスを保っていた。
午後3時のティータイムも終わったころ、ディクシーの日課が始まった。
「みなさーん、今日の夕ごはん、どうするでありますか?」
仕出し弁当のメニューを手に、あちこちのデスクを飛び回る。
「私は……日替わり! あ、デザート付きで~」
「僕はミックスフライ定食で」
チャンポとツィーランもいそいそと注文する。
「ミックス……と。了解しましたですー」
律儀にメモをするディクシー。多忙な日々の中で、食事もまた心のオアシス。万一注文を間違えたら大変なことになってしまう。
ディクシーは外出の用意をしているジャスパーとアレッサンドロに気がついた。
「あれ、お出かけでありますか?」
「うむ。夜には戻ってくるじゃろ。日替わりを注文しといてくれ」
「ボクもそれでお願いします」
「了解であります! 夜は日替わり三つ、ですね」
アレッサンドロとジャスパーの注文をディクシーはメモする。
「本郷さん、どこ行くんですか?」
何気なくツィーランは聞いてみた。
「なに、前の部署の残務整理だ」
多くを語らないその言い方が、捜査官ぽい、とツィーランは思った。
「いいないいなー、まるで捜査官みたい」
ランダー捜査部隊とはいえ、出動の無いチャンポは捜査らしき事をまだしていない。気楽なチャンポにジャスパーは顔をしかめた。
「みたい、じゃない。捜査官だ」
「ねぇねぇアレクさん! 私もついていっていいですか?」
気にせずチャンポはアレッサンドロにたずねる。
「ダメだ。遊びじゃないんだぞ」
ジャスパーはさらに険しい顔を見せた。
「言われた! 密かに私がいつか言いたいと思っていたセリフのかなり上位に位置する『遊びじゃないんだぞ』を言われた!」
ほとんど言い掛かりのように難癖をつけるチャンポ。
「意味が分からん」
バッサリと切り捨て、ジャスパーは部屋を出て行った。うんうん、とうなずきながらアレクがその後をついていく。
「頑張ってくるよ。じゃあのっ」
アレッサンドロたちが出て行くと、だーっとチャンポは脱力した。
「向こうは刑事（デカ）の仕事……なのに私らはめんどくさい書類仕事……」
「姉さん、いつかやんないといけない仕事なんだから」
ツィーランはテンションガタ落ちのチャンポになんとか仕事に戻ってもらおうと必死だ。

ぐぅ。

いきなりチャンポの腹の虫が鳴った。
「ねぇディクシー、お弁当まだぁ?」
「えぇ? ついさっき注文したばかりであります」
「もう楽しみはお弁当だけ……」
渋々デスクワークに戻るチャンポ。
お弁当……お弁当……というチャンポのつぶやきが、ツィーランと二人の部屋に響き渡った。

■ G.S.O. 火星支部　新保安部
[事件当日　17:14]

チャンポは限界だった。
迅速な補給を必要としていた。
つまりは、早弁である。
弁当はいつも、夕食の一時間前には届いている。チャンポは抜き足差し足で、弁当が置かれている通用口に向かう。
「無い、ない……なーい!」
チャンポの大声に、ツィーランが飛び出してきた。
「どしたの姉さん」
いつも弁当が置かれている場所には、昼に出した空の弁当箱が積まれているきりだ。配達が来ていれば、空の弁当箱をさげていくはず……。
「つまり、弁当がまだ来てないのよ」
「うん、それは見ればわかるよ」
「チー坊……何も分かっちゃいないわ!」
チャンポの瞳が、いたずらっぽく輝く。
「これは、事件の匂いがするわ!」
「事件の匂い?」
大変です。姉さんの頭の中で何か妙な回路がつながってしまいました……。
「忘れた? 私たちはランダー捜査部隊なのよ。つまり、事件には捜査! ここはシトロネットの出番よね……」
「ちょ、ちょっと待ってよ姉さん!!」
ツィーランは慌てた。チャンポを止められそうな人……本郷さんもアレクさんもまだ戻ってきていない。
「姉さん、本気?」
チャンポは思いっ切りキメた顔をツィーランに向ける。
「遊びじゃないんだ」
それは、チャンポのいつか言いたいセリフランキングでかなり上位のセリフだった。
「いや、この状況と全然あってないし、無理矢理つかわないでよ! ていうか姉さーん!」
ものすごいスピードで駆け出していくチャンポを、必死にツィーランは追う。
ああ、久しぶりに姉さんがやらかそうとしています……。
平穏な日々よさらば。
とんでもない騒動が始まりそうな予感にツィーランは身を震わせた。

続きは
旋光の輪舞 DESIRES ROULETTE
SOUNDTRACK × NOVEL にて!

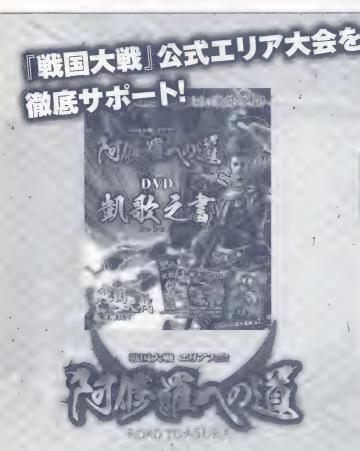
アルカディアが贈る、

月刊アルカディア電子配信開始!

「BOOK☆WALKER」にて先月号よりアルカディア電子版の配信がスタート！　アルカディア電子版No.143は、2012年3月6日より配信開始予定!!
　なお、月刊アルカディア電子版の価格は500円と通常の約半額となっているので、スマートフォンやタブレット端末を持っている人はぜひ読んでみてほしい!!
※電子版は雑誌をそのまま電子化したものなので、内容に差異はありません。

※仕様は予告無く変更される場合があります。
※電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。一部非対応機種があります。詳しくはBOOK☆WALKER公式サイト［http://bookwalker.jp/］でご確認ください。
※アルカディア電子版には、雑誌版のプレゼント応募に必要なアンケートハガキや特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となります。
※次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なる場合があります。
※電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。

※画面ははめ込み合成です。

『戦国大戦』公式エリア大会を徹底サポート!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.88

戦国大戦 ~1570 魔王上洛す 「阿修羅への道」DVDムック

付録のEXカードはコレ!

©SEGA

『戦国大戦』では初めてとなる、公式エリア大会「阿修羅への道」のDVD付きムックの発売が2012年2月末の発売が決定！　DVDでは、各エリアの決勝や、特に見応えのあるベストマッチを収録。また、それぞれの動画の副音声では、風のヒューイ主君、雲のジュウザ主君、魔法のランプ主君らトップランカーによる試合の見どころなどの解説を収録。さらに本誌オリジナル要素として、各エリアの覇者によるエキストラマッチも収録！　阿修羅同士のココでしか見られないアツい戦を見逃すな！　トッププレイヤーたちのテクニックや知識を凝縮した全プレイヤー必見の一冊をお楽しみに!!

特別付録：DVD&『戦国大戦』EXカード「佐々成政」

絶賛発売中　本体1,500円+税

アーケード情報!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.89
SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION
Ver.2012 極の書

判定付き写真もVer.2012版に一新!

アルカディアが贈る『SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION』攻略ムック。最新版『Ver.2012』に準拠したリニューアル版がいよいよ登場!
全39キャラクターの技解説&数値データ、対戦攻略はもちろん、前版で話題を呼んだ技の「当り判定(コリジョン)」写真までも『Ver.2012』に合わせてすべて一新。
さらにキャラクター対策・強技対策など「勝つため」に役立つ情報も新規追加。「最新・最強」の一冊で闘いを極めろ!

2012年3月1日発売予定 予価1,700円+税

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.90

絶賛稼働中のネットワークCo-opアクションシューティング『スティールクロニクル』の攻略ムックがアルカディア編集部より発売決定! 基本システムから、手強いエネミーの攻略まで、ムックならではの大ボリュームで徹底的に攻略!! 各種武器、キャラクターデータなど資料としての読み応えも抜群だ! また、付録として本誌でしか入手できないオリジナルアバターアイテムコードを収録!

特別付録 オリジナルアバターアイテム付き!

特別付録:オリジナルアバターアイテム

2012年3月末日発売予定 予価1,600円+税

アーケードゲームの最新情報&攻略本はやっぱりアルカディア!

発行:株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555(代表)
発売:角川グループパブリッシング

カスタマーサポート
☎0570-060-555(土日祝祭日を除く12:00~17:00)
E-mail:support@ml.enterbrain.co.jp

エンターブレイン総合サイト
http://www.enterbrain.co.jp/
通販サイト ebten(エビテン)
http://ebten.jp/eb-store/

Geek編集長 ザンポット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第32回

2012年2月17日~18日に開催されたAOUエキスポ 2012。
昨年発表された2012年AMショーの中止の衝撃。以降はAOUエキスポのみの開催へ。業界に何が起きている?

AOUエキスポ2012!

(業界の展示会のあり方は?)

アーケードゲームの展示会、AOU2012 アミューズメント・エキスポが2月17日~2月18日にかけて開催されました。

見てきましたが、おおよそ1時間もあれば回り切れるほどの規模になっており、また今回はタイトーからビデオゲームの出展が無かったことに、軽い衝撃を受けました。

昨年12月、業界団体JAMMAは、2012年度のAMショーの開催を取りやめ、2013年春にAOUと展示会を共催する旨を発表しました。

共催する展示会がどんなものになるか、現段階では発表はありませんが、長年続いたAMショーは、2011年度の開催をもって、事実上の終焉を迎えたことになります。

背景には市場の縮小がありますが、最早、新製品の開発サイクルがこれらの展示会合わせになっていないことも理由として挙げられるでしょう。

現在では大型タイトルはゲームメーカーが独自に内展会を開催し、内展会で受注のための商談をする形を取ることが多く、AOUエキスポ、AMショーでは既に発表済の、受注も終えた機種が並ぶことも珍しいものではなくなっており、市場の縮小の問題を置いても、開催の意義が形骸化していたということはありました。

先般発表され、ニコニコ生放送でも発表の模様が中継された「ガンスリンガー ストラトス」を見ていた読者諸兄も多いのではないでしょうか。以前であれば、「ガンスリンガー ストラトス」は確実にAOUを発表の場としていたでしょう。

それゆえに、JAMMAショー開催中止の発表には「ついにか」、と衝撃を受ける一方で、「やっとか」という印象があることも偽らざるところです。

10年ほど前は、ゲームメーカーは展示会に向けて新製品を準備し、展示会でワッと情報を出すというのが通例となっていましたが、今は明らかにそうなっていません。

業界がこの10年で店舗へのゲーム基板の売り切り型のビジネスから、ネットワークに接続され、リリース後も継続的にメンテナンスを入れていくサービス型のビジネスに変容していったことも一因でしょう。

サービス型のビジネスは、ユーザーの反応、動向をサービスの利用記録からいち早く察知し、それに随時対応していくといったものであるため、年2回の定まった時期にドッと売るといった展示会のあり方とはなじみません。

ネットが普及し、ゲームメーカーとプレイヤー、店舗との結び付きが強くなったことも理由の一つになるでしょう。業界の展示会のあり方から、業界構造の変貌を実感します。そんな時代に本誌はどうあるべきか? そんなことを考える昨今です。

杉田 哲朗
本誌編集長。1994年のAMショー以降、AMショー、AOUエキスポには恐らく皆勤で参加。繁栄を極めた1990年代から、コマ数が減る一方の2000年代と、業界の栄枯盛衰を見てきた。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●AOUエキスポに関連してギルティギアの新作が発表され、こりゃー大事！　と思ったのですが、よく見ると以前出た家庭用とタイトルがいっしょ。しかし、ネット上の爆発的反応から、ブレイブルーシリーズが定着した今も、続編が期待されているのが見て取れました。意外に人気が出たりして!?（杉田）

●「旋光の輪舞 DESIRES ROULETTE SOUNDTRACK × NOVEL」の全貌が、ようやく見えてきました。ebten早期予約特典小冊子は、未出資料が多すぎてもったいないので、当初よりも増ページした豪華仕様になってマス。発売は3月28日。右ページのebten／アルカディ屋にて予約をお願いします！(霜田)

●何の因果か、大体ショーって名の付くイベントは校了前の繁忙期に開催されるんだよな～。この春は担当タイトルに大型アップデートが多く、これからが忙しくなりそう。まぁ、ヒマ過ぎるのも非常にアレな感じなので頑張っていきたいですなぁ。勲章コンプは当分おあずけ！（拾い食いのitakyo）

●前号から引き続いて家族総出でダウン。朝起きして家族の夕食を作り置いて編集部へ～特集とムックn冊の仕込みやら何やら済ませつつ帰ってからは缶チューハイ飲みながらだましだまし一日分の皿洗い。土日は掃除&洗濯機をn回しつつ……。うおお、「P4U」やりた過ぎるんだけどなぁあああああ!!（松D）

●全国大会「春獄節」直前の3月1日、ムック最新刊「スパⅣ AE 極の書」が発売になります！　中身を刷新して、まさに「極めつけ」の一冊という意気込みでスタッフ一同がんばりました。後方支援隊のA氏とMK氏に感謝。これが終わったら、3日くらい休んでいい？　土日どころか正月だって（略）。（ヤエ）

●“戦国大戦 -1570 魔王上洛す-「阿修羅への道」DVD 凱歌之書”絶賛発売中です！「阿修羅」たちの極意に迫るインタビューは必見ですよ！　そして現在は、「スティールクロニクル」のムックが絶賛進行中！　こちらも、このムックならではの要素を大量に準備中なのでご期待ください!!(シンドウ)

●この本が出るころ、ついに30歳になっちまいました。初めてゲーセンに行ったのは確か10歳のとき。『ストII'』で「見た目がカッコイイ」という理由でブランカを使う少年でした。あれから20年、ブランカはあれこれ変わりましたが、自分は大きな変更点の無いまま今に至る気が……。とりあえず、今後も若者のふりしながら頑張ります。（ムラズミ）

●肉が食べたい！　そんな衝動から、スーパーに立ち寄ると必ず鮮肉コーナーに立ち寄る日々が続いてます。値下げしているものを買っては冷凍庫に保存を繰り返し、気づくと冷凍庫の中が肉でいっぱいに！　ふ、ふつくしい。これから弁当生活始めます。『戦国大戦』が楽しく幸せです。（なかむら）

●発表されてからずっと楽しみにしていた『P4U』がついに稼働。格闘ゲームというジャンルは“とっつきにくい”ってのが最大の弱点だけど、それを極力軽減した制作側の努力を感じるつくりに好感。それでいて原作の魅力も損なわれていない完成度。これは久しぶりにキタね!（REBELLION）

●『P4U』がいよいよ稼動しますね。最近は、FPS、TPS系の攻略を担当することが多く、長い間レバーを握ってませんでした。ちょっとコマンドに不安が……と思っていたら、昇龍拳コマンドが無い親切設計のゲームとのこと。これはやり込むしかない！（元強襲乗りのOYZ）

●有名どころが次々と敗れていった『EXVS』の全国大会だったけど、檀上に上がったのもやはり有名どころだったのは流石といった感じでした。大きい大会に行くとモチベーション上がって新作が頑張るか！　とも思うけど、この気持ちを維持できるかどうか……(笑)。(とき)

●今月は膨大なコリジョン情報が一新された『スパⅣ AE Ver.2012』ムックのお手伝いをしつつも、ゲーム音楽好きとしては松前公高さんの『キルミーベイベー』OPEDにゾッコンLOVE！　劇判サントラの発売を願ってやみませんや。……むむ!?　コラそこ、りりちよ様に銃口を向けなさんな！（げっつ☆）

STAFF

■発行人　浜村 弘一　■編集人　青柳 昌行　■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗　■副編集長　霜田 和人　■デスク　伊丹 恭
■編集スタッフ　松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／村角 仁史／中村 翔
■編集協力（五十音順）　age／飛鳥／伊勢猫／ウメハラ／OYZ／風のヒューイ／げっつ☆先生／cw／ケンちゃん／C・LAN（トリスター）／JOKER／スズキド／すてき／DIEちゃん／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／鉄拳番長／伝説のオタク／ちくわ／とき／ハナダ／原常樹／福士／藤野俊昭／マンモス丸谷／矢永／よるよる／Rebelion
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順）　天野シロ／IKa／いちみやひろし／今井神／幸宮チノ／ワンカップP
■業務部　樽本 義之／岡 寛之
■営業部　高津 利浩／堂前 秀隆／中村 宣忠／山田 慶紀／梅田 拓実
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局　兎束 龍憲／吉澤 美由希／藤田 隼人
■編集総務ほか　須藤 史紀／泉 和子／山内ユリコ／安部 悠子

『月刊アルカディア』電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。

■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。

■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。

■電子版には、雑誌版のプレゼント応募に必要なアンケートハガキや特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。

■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く 12:00 ～ 17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

to the reader

NOTICE —次号予告—

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

ついに稼働！　勝利へ近付くペルソナのイロハ教えます。

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ

いよいよ全容が明らかに!?

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト

そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない！

SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION ver.2012、戦国大戦～ 15XX 五畿七道の雄、BEAT MAXIMUM　ほか

NEXT NUMBER 2012年5月号は

2012年3月30日（金）発売予定　予価980円（税込）

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitter アカウント
http://twitter.com/arcadiamag

月刊アルカディア4月号［No.143］
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.143
第13巻 第4号 通巻第143号 平成24年2月29日発行・発売（毎月1回30日発行）
雑誌11447-04
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

ありがとうございました!!

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り

6月号/3月16日（金）必着
7月号/4月16日（月）必着
8月号/5月16日（水）必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は001ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

ARCADIA No.143

アンケートはがき

001ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q5. 巻頭特集『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』への感想をお願いします。

A5. 〔 〕

Q6. 『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』をプレイしようと思いますか?

A6. □はい □いいえ

その理由〔 〕

Q7. 036~037ページ『ナムコ魂』へのイベントアイデアがありましたらご回答ください。

A7. 〔 〕

●25ページの『スパⅣ AE』対応特別称号「GAMEST」、「ザンギュラのウリアッ上」プレゼントをご希望される方は、以下の項目への記載をお願いします。

1:プレイヤー名(対象カードの登録名)

2:カードのIDナンバー(対象カードの裏面にある16桁の番号)

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

自由欄〔 〕都 道 府 県 P.N〔 〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

アルカディ屋

ebten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店！

今月の読者割引番号コード 858821

有効期限：2012年3月31日午前10時まで

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には 読者割引対象 のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。

ゲームIC収納に便利！

革のダイヤモンドと呼ばれるコードバン（馬尻革）を贅沢に使った財布。肥大化するゲームカードも、この財布なら15枚のカードが収納可なので安心だ。BOXタイプのコインケースに100円玉を詰めてGO！

■Maturi コードバン 二つ折りウォレット
商品コード：022904
販売価格：各6,800円［税込］
読者割引対象 表示価格から200円引き
■カラー：ブラック×レッド／ブラウン×オレンジ

手ぶらでゲーセンへ！

人間工学に基づき米国で特許を取得したデザインが特長の高密度バリスティックナイロン製レッグバッグだから強度もバッチリ。座ったまま収納物を取り出すこともできるので、ゲーセンでも活躍すること間違い無し！

■ GRAB IT PACK
レッグバックデラックス
商品コード：022903
販売価格：各6,090円［税込］
読者割引対象 表示価格から200円引き

センコロファンの“マストアイテム”が完成！

昨年まで本誌にて連載されていた、グレフ原作による『旋光の輪舞』のスピンオフ小説「旋光の輪舞 DESIRES ROULETTE（デザイアーズルーレット）」。「旋光の輪舞」シリーズの作曲者である渡部恭久氏が、この小説に音を付けたい！　という一言から動き出したこの企画が、豪華BOX仕様でCD＋小説という形で実現!!

サウンドトラックは「旋光の輪舞」シリーズ初のボーカル曲も含め、すべて渡部恭久氏がこの企画のために書き下ろした全編新曲！　さらにリクエストに応えたアレンジ曲のボーナストラックも収録！　文庫とCDケースを同梱できる豪華ハードBOX仕様に、ジャケットは『旋光の輪舞』キャラクターデザインの曽我部修司（FiFS）氏が担当！

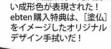
文庫は本誌連載の筆者、永川成基氏が序章含む追加書き下ろしを執筆。今月に掲載している番外編の続きも収録！

そして、ebten限定販売ということで、初回生産分には「旋光の輪舞DUO」の初出情報がふんだんに盛り込まれた設定資料、グレフと渡部氏の仕事の一端が見える今回のサントラ制作の発注資料、関係者座談会などをまとめた、40ページものB5判小冊子が付いてくる（※数量限定のため無くなり次第終了）ので、今から予約は必須事項だ!!

鋭意制作中

■旋光の輪舞 DESIRES ROULETTE SOUNDTRACK × NOVEL【専売商品】（特典付き）
商品コード：022901
販売価格：各3,990円［税込］
発売：3月28日（予定）
仕様：CD／文庫／収納ハードBOX

［塗仏］、飛翔！

好評を博した斑鳩が、今度はアルカディアの表紙にもなった【斑鳩［塗仏］】で登場！　印象的な金糸模様は「新規デカール」で再現、そして製品素材に光沢度の高い「GPPS」が採用され、黒漆に近い成形色が表現された！
ebten購入特典は、［塗仏］をイメージしたオリジナルデザイン手拭いだ！

［塗仏］ebten購入特典はオリジナル手拭い！

■ コトブキヤ 飛鉄塊 斑鳩［塗仏］（ebten限定特典付き）
商品コード：022902
販売価格：各5,040円［税込］

ほかにも商品を多数ご用意！詳しくはWebか携帯から!!

携帯からアクセス　各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください。

PCからアクセス　http://ebten.jp/ar/

お支払い方法
1 クレジットカード［手数料なし］ JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。
2 代金引き換え払い［手数料アリ］ 代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。

月刊アルカディア ARCADIA No.143

発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447−04

4910114470421
00933